
KINGDOM UNDER FIRE LOST ODYSSEY CONDEMNED 2 FALLOUT 3
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº15 FEBRERO 2008
UNA REVISTA MARCA
THE CLUB
¿QUIERES PERTENECER AL CLUB MÁS EXCLUSIVO?
GRATIS DVD
CON 9 DEMOS PGR 4, FIFA 08, PES 2008, NBA 2K8...
BURNOUT PARADISE
HAY MOMENTOS EN LOS QUE UNO TIENE QUE ECHAR A TODOS DE LA CARRETERA PARA DEMOSTRAR QUE ES EL MÁS DURO
ROCKBAND
BUSCA A UNOS CUANTOS COLEGAS Y MONTA TU BANDA DE ROCK




# Esto se pone serio



**Director:** David Sanz
**Email:** dsanz@unidadeditorial.es

La campaña de Navidad ha finalizado y ya podemos extraer algunas conclusiones de los resultados obtenidos en el segmento de videojuegos.
Primera, que a pesar del impresionante catálogo con el que cuenta nuestra consola no hemos reventado el mercado. Segunda, que privar a los usuarios de un servicio como es debido de Xbox Live en mitad de las vacaciones origina revuelo. Tercera, que Sony se ha puesto las pilas y de qué manera. Cuarta, que Microsoft tendrá que trabajar al 200% durante 2008 para competir de tú a tú y quinta, que algo se debe estar haciendo mal cuando Xbox 360, con mejor máquina, un catálogo mejor y más amplio y con un servicio online de lujo -olvidemos por un segundo los problemas de Navidad-, no consigue posicionarse como debería.
Este año toca alumbrar más títulos como Halo 3, más productos como Scene it! o Guitar Hero. Toca ponerse muy serios e inundar el mercado con información de Xbox, porque otra cosa no, pero argumentos que demuestran que esta consola es la mejor nos sobran.
Luego está el debate abierto sobre HD DVD. Que si Warner ha retirado su apoyo, que si Microsoft y Toshiba se van quedando solos en la batalla de los formatos... El caso es que corren tiempos en los que hay que apostar más que nunca y quemar todas las naves en busca del gran golpe. Y los hechos han dejado claro que ese golpe no se llama Halo 3, ni baja de precio, ni Live. Se llama "vamos a ir a por todas de una vez". Tenemos la máquina, los juegos, el mejor servicio online de entretenimiento del mundo y unas posibilidades casi infinitas, pero señores, hay que poner toda la carne en el asador.
La historia no la escriben los que quedan segundos, y esta consola está preparada de sobra para ser la número uno.

***¡Nos vemos en Xbox Live!***

**NOTA AL LECTOR**
Durante el mes pasado hubo un problema con el correo xbox360@unidadeditorial.es. Desde la redacción rogamos disculpas y agradecemos vuestra paciencia. El concurso de Assassin's Creed se llevó a cabo entre todos los mails llegados a los correos de la redacción. Muchas gracias por participar.

## El Equipo X



**Redacción:** Gustavo Maeso
**Gamertag:** OXM Maeso
**Email:** gustavo.maeso@unidadeditorial.es



**Reviews:** Chema Antón
**Gamertag:** OXM Chema



**Maquetación:** Sol García
**Gamertag:** OXM Sol
**Email:** mgsanchez@unidadeditorial.es



**Reviews:** Juan García 'Xcast'
**Gamertag:** OXM Xcast



**Reviews:** Jorge Núñez 'Clapillo'
**Gamertag:** OXM Clapillo



**Diseño de portadas:** Juan Manuel Castillo
**Email:** jmmcastillo@unidadeditorial.es





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: AURORA CATÁ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
**Colaboradores:** Chema Antón, José María Rodríguez, Juan García 'Xcast' y Jorge Núñez 'Clapillo'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo (portada) - jmmcastillo@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
**Director Comercial:** Jesús Zaballa
**Director de Publicidad de Área de Revistas:** Miguel Ardisana
**Director de Publicidad:** Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
**Responsable Publicidad Xbox 360:** Ignacio Cartas (icartas@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 87
**Coordinación:** Aurora Fernández
Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
**Barcelona:** Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
**Bilbao:** Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
**Valencia:** José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
**Andalucía:** Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
**Galicia:** La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
**Zaragoza:** Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
**Unidad Editorial, Revistas** S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
**Redacción:** Tel. 91 443 50 00
**Gerente:** Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

**Distribuye:** Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Número 15 Febrero 2008
www.xbox.com




# Contenidos

08
La que nos ha preparado EA en la nueva entrega de BURNOUT

42
Lost Odyssey es, sencillamente, brutal

26
Nos fuimos a Londres a ver las nuevas aventuras de JASON BOURNE



74
Vas a pasar miedo en CONDEMNED 2

88
El CLUB mortal te quiere dentro.

## En portada

El juego del mes. El que dará que hablar más que ninguno.



## Dashboard

Noticias, novedades, expertos...



## Input

Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.



## Reportaje

A fondo. Todo sobre tu Xbox 360.



## Previews

Todo lo que está a punto de llegar



## Reviews

La última guía del comprador feliz: todo lo nuevo de 360 analizado al detalle



## Todo 360

Saca todo el partido a tus juegos



## En el DVD

El contenido de tu **DVD nº15**





# LA ROX 360 SE MOJA



## 2008: "El año más grande de la historia del videojuego"

Gustavo Maeso

Muchos rumores circulaban por los corrillos y mentideros del sector sobre un posible bombazo de Microsoft en el CES de Las Vegas, un golpe de efecto relacionado con Xbox 360 que sacudiera el mercado. Pero, al final, el único notición fue el anuncio del retiro definitivo de Bill Gates al frente de la compañía de Redmont. Pero, a pesar de la ausencia de grandes anuncios, la última gran presentación de Gates en el CES estuvo impregnada de triunfalismo en torno a 360, primero porque ya es la videoconsola reina en los USA y porque se anunciaron los acuerdos con MGM y Disney para llenar de contenidos a la consola en sus sitema de video bajo demanda (que esperemos llegue de una vez a nuestro país). Tal vez los bombazos mediáticos lleguen en la GDC o en el próximo E3. Bueno, al menos nos quedamaos con la frase de Robbie Batch, presidente del área de entretenimiento de Microsoft, que aseguró que 2008 "será el año más grande de la historia del videojuego para los usuarios de 360". A ver...



Slash y Gates, en el CES'08.



## Historias cruzadas

Chema Antón

Aprovecho el fin de semana para ver en DVD una de las mejores películas de 2006, Infiltrados, del siempre grande Martin Scorsese. Miro a mi estantería de juegos y no veo ni un solo título cuya trama principal se acerque ni mínimamente al de las buenas películas. Nos encontramos actualmente en un momento en el que los creadores de juegos sólo se fijan en dar muchas opciones, unos gráficos de alucinar y una inteligencia artificial que lo haga todo (a veces hace demasiado). Nadie se para a contratar a un gran guionista que complique un poco las cosas a los chicos de gafa de pasta de los departamentos de desarrollo de niveles. BioShock, del que se han dicho maravillas en cuanto a historia, ambientación y demás, nos presenta una buena historia en la que los giros argumentales no existen y en el que tenemos un único protagonista. Y si se empezase a pensar en juegos con historias que se cruzan, juegos con varios personajes carismáticos a los que controlas y que obligan al jugador a elegir y poner en una auténtica duda de si ir con los buenos o los malos. ¿Y si alguien hubiera creado un juego al estilo de la película de Crash, de Babel o de Memento? Desarrolladores del mundo, oídme: ¡Métanse un poco de caña!







# ¿Nostalgia de tu Xbox?




No sé si es porque llevo toda la tarde escuchando a los Training Day (pudriente a no poder más), pero me ha entrado algo de nostalgia de mi vieja Xbox. Ahí está ella, abandonada en una estantería. Sólo de vez en cuando, y porque me lo piden mis amigos, la saco para jugar unas partidas de Halo (con los mandos grandes, como está mandado).

Lo de los juegos es otra cosa.Tengo decenas de ellos, y de vez en cuando alguno cae. Este mes organizamos un concurso gracias a THQ con algunos de sus éxitos de la Xbox original. No hace falte que desempolves a la "negrita" porque todos son retrocompatibles con la Xbox 360.

Si quieres disfrutar de algunos juegazos de Xbox y saber a qué jugaban tus antepasados, apunta: Psychonauts (8)*, Full Spectrum Warrior (2), Cars (2), Wrestlemania 21 (1), Raze's Hell (12), MX Unleashed (2), Advent Rising (9), Aeon Flux (3), Scooby Doo Mayhem (3) y Clásicos de Disney (3). Lo creas o no, algunos de estos juegos ya están bien cotizados como piezas de coleccionista.

*** Entre paréntesis, el número de unidades que sorteamos de cada uno de los títulos.**

**CORTESIA DE** THQ

## ¡PARTICIPA YA!

**MANDA TU CORREO ELECTRÓNICO**
**ASUNTO: 'CONCURSO THQ'**
**AL CORREO** *dsanz@unidadeditorial.es*

# Gana 1.000 MP con tu revista

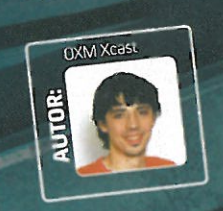
## Sorteamos 50 tarjetas de Microsoft Points para que disfrutes a tope de Xbox Live




Para participar, sólo tienes que enviar un mail a ***xbox360@recoletos.es*** con el asunto 'Concurso Puntos' y entrarás en el sorteo de 50 tarjetas de 1.000 Microsoft Points para que puedas dejarte los dedos jugando a los arcades más espectaculares de Xbox Live. No pierdas esta oportunidad y mándanos ese mail, ¡que merece la pena! Y si no eres de Xbox Live, ¿a qué estás esperando?

# Burnout Paradise

## Tan rápido y delirante como siempre. Más salvaje que nunca. Bienvenido a Paradise City.




**Cualquiera que sepa conducir sabrá de qué hablamos al referirnos a la impotencia que se siente al volante en las grandes ciudades.** Sensación que, además, suele ir acompañada de un "vete a la mierda" o un "vas a pitar a quien yo te diga". Y eso, siendo finos hasta la arcada, cuando lo que en verdad se desea es acelerar hasta empotrarnos con el dominguero que nos está tocando... la moral. Para los que no conducen sería algo así como la sensación que queda tras suspender por medio punto en un examen, rabia contenida, de la que hace que los dibujos saquen humo por las orejillas. Eso es lo que maneja la última creación de Criterion, Burnout Paradise: la oportunidad de hacer esos sueños paranoicos realidad en una ciudad imaginaria como Paradise City, donde los límites son la cilindrada de nuestro motor y los reflejos al tomar una curva o esquivar el tráfico. Carreras tan salvajes que hace falta un domador para amaestrarlas; coches tan rápidos que su velocidad puede quemar nuestras retinas; golpes tan reales que duelen y libertad a tutiplén que ya querría GTA tener. Ya nos avisaban los Gun's & Roses: "Llevadme a Paradise City, donde la hierba es verde y las chicas preciosas", en una de sus mejores canciones (que además preside la cabecera de este juego). Tanto es así que podemos decir que el protagonista de este juego no tiene vida ni se mueve, sino que es la ciudad en toda su extensión, y nosotros somos meras comparsas que hacen el espectáculo algo más divertido. Bienvenidos al Paraíso.

Hasta ahora, las cuatro entregas de Burnout nos llevaban dando tumbos, a lo largo y ancho del mundo, a través de torneos en entornos cerrados en los que había tráfico, además de rivales controlados por la propia consola. En las últimas entregas, especialmente en Revenge, la formula empezó a quedar un poco gastada. Así que tras elucubrar 3 o 4 milisegundos, las cabezas pensantes de Criterion decidieron seguir la moda que impera últimamente en esto de los videojuegos y meter una sobredosis de libertad a la fórmula del éxito que siempre les había ido tan bien. En la práctica, esto se traduce en que se acabó lo de hacer turismo. ¡Repámpanos, ya era hora de sentar la cabeza y encontrar un hogar acogedor en el que criar a la familia!, y si tiene más de 30 kilómetros cuadrados, mejor que mejor.

A partir de ahora nuestras pesquisas comenzarán siempre como simples paseos a la velocidad del rayo, con paradas en los semáforos, puesto que son el punto de inicio de cada uno de los cinco tipos de pruebas en Burnout Paradise. Están, por un lado, las carreras de toda la vida de Dios, con golpes de por medio y rivales psicópatas, pero nada que no hayamos visto ya. Al rojo vivo nos pone el ▶▶

### EN UN PISPÁS

| ¿Qué es? | Se parece... | ¿Para quién? |
|---|---|---|
| Un juego de carreras tan rápido que es destructivo. | A sí mismo o a una gran bola de demolición. | Maníacos al volante o conductores frustrados. |




**Detalles**

En la calle 25 ENE

**Edita** EA
**Desarrolla** EA
**Jugadores** 1
**Online** 2-8 jugadores
**A tu medida** Elige tu coche y destroza.

¡MÁS! en xbox.com

## DESDE EL DESGUACE

Cada partida empieza en un desguace, escogiendo uno de los coches que hayamos desbloqueado. Hay varios por la ciudad, aunque todos te ofrecen lo mismo: coches destrozados que hay que llevar a un taller para poder arreglarlos. Cada uno de los modelos presentes es imaginario, pero está basado en un coche real. Adivina cuál es cuál.


Los diseños de los coches son muy reales.

## PARA QUE NO TE PIERDAS

La libertad total de movimientos que impera en Paradise City hace que, de cuando en cuando, nos quedemos perdidos cual pulpo en un garaje. Para que esto no pase hay que tener siempre un ojo puesto en el mapa de la ciudad. Pulsando el botón back se desplegará ante nosotros, pausando el juego, para que podamos analizar cuál es la ruta óptima para darles sopas con ondas a nuestros rivales. Antes de cada prueba también aparecerá en pantalla para señalarnos la salida y la meta de las carreras, por eso de que se puede coger cualquier camino entre los dos puntos. Finalmente, el tercer modo de conocer nuestra posición mientras callejeamos es el radar en la parte inferior derecha de la pantalla. Viene que ni pintado para conocer la posición y el camino que toman los rivales durante las carreras y además sustituye al marcador de velocidad. ¿Quién quiere saber la velocidad, cuando lo único que intentamos es no acabar empotrados contra un autobús escolar o contra la maldita mediana?









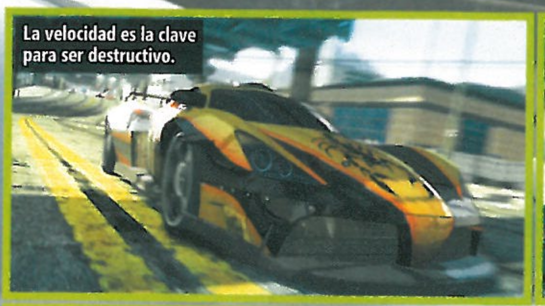

reto de alcanzar puntos en concreto del mapa antes de que acabe el tiempo; Caza y captura, donde varios coches intentan mandarnos directos al desguace sin paradas para comer ni nada; Furia al volante, que es una prueba de esas que quitan todo estrés, pues se trata de estampar cuantos rivales, y finalmente Trucos, donde tenemos que conseguir una puntuación con nuestros derrapes, saltos y acrobacias. Además, cada reto nos deja una total libertad de movimientos por el mapa para buscar atajos, calles alternativas o caminos más cortos. Todo vale para llegar el primero. Es más, si nos limitamos a seguir a alguno de los coches hay muchas posibilidades de perder, pues la IA está tan trabajada que cada competidor coge la ruta que le viene en gana, y puede no ser la mejor. Pero antes de esto, la libertad es tal que podemos elegir empezar el reto, pulsando acelerador y freno ante las luces semaforiles, o seguir indagando hasta que nos crezca la barba por la geografía de la ciudad, que tiene más secretos que garganta profunda. Para empezar, hay que descubrir los más de 120 semáforos escondidos por la ciudad, pero es que además hay cientos de atajos, 400 concretamente, y recompensas escondidas (carteles, estaciones de servicio...) Vamos, que,

> "Un juego tan entretenido como trabajado técnicamente"

aunque no nos apetezca darnos de golpes, en una prueba tiene cuerda para un rato bien largo.
Y a decir verdad esta libertad, gran novedad en Burnout Paradise, es su mayor virtud y a la vez un defecto muy gordo, aunque no por sí mismo. Es decir, para cualquier persona que no haya jugado nunca a Burnout va a ser un verdadero descubrimiento y a la vez un shock descubrir tales niveles de velocidad y violencia en un juego del mundo del motor, en un entorno completamente abierto. Pero, para los fans más enganchados a las anteriores entregas, puede suponer un cambio demasiado drástico. Porque, aunque 30 kilómetros cuadrados es mucho terreno por descubrir, puede quedarse pequeño. Quizá más por la uniformidad en la ambientación que porque



LA GUERRA DEL FUTURO COMIENZA HOY.
¡DESCÁRGATE LA DEMO AHORA!
DISPONIBLE EN XBOX LIVE®
MARKET PLACE
LUCHA ONLINE EN MAPAS MASIVOS PARA 32 JUGADORES
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
A LA VENTA EN FEBRERO DE 2008
VUELA, CONDUCE Y DISPARA 60 ARMAS
Y VEHÍCULOS EN UN MUNDO ABIERTO
16+
www.pegi.info
THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED
KAOS
STUDIOS
THQ
www.thq-games.es
XBOX 360
Games for Windows
© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.
Games for Windows
XBOX 360. LIVE


La velocidad es la clave para ser destructivo.




Acércate, estudia a tu enemigo y ataca.




Miles de piezas tiradas a las basura...

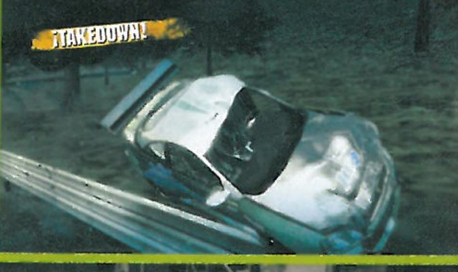



# "En esta ocasión se pierden los escenarios espectaculares en favor de una acción más vertiginosa"

realmente lo sea. En anteriores entregas recorríamos el mundo con una cantidad increíble de paisajes distintos. Distintos tipos de ciudad, bosques, playas, montañas... Eso es lo único que se ha perdido en la evolución hacia esta última entrega. A algunos les parecerá un sacrilegio digno de la horca o de ser quemado en la hoguera, pero a muchísimos más un descubrimiento similar a conocer el ingrediente secreto de la Coca-Cola. Así es lo último de Criterion: o lo odias o te enamoras perdidamente de ello. Nosotros, por nuestra parte, hemos tenido mala suerte: nos hemos enamorado hasta las trancas y hemos pasado las Navidades juntos, acurrucados en el salón de casa, compartiendo momentos inolvidables delante de la pantalla. Aún no sabemos por qué ha sido, pero no podemos estar un solo segundo separados. En resumidas cuentas, engancha cosa mala. Y es que hay tanto que hacer en la ciudad que por más pruebas que se completen siempre parece que nos quedamos a medias. Te mete en el cuerpo esa sensación de "venga, una más, y voy al hospital a verme la cabeza", que nos lleva una día tras otro a empalmar la noche con la mañana. Porque la verdad es que lo tiene absolutamente todo para ser un arcade perfecto. A saber: velocidad, emoción, variedad, una IA de lujo, una evolución en los vehículos genial y un diseño excepcional. A esto habría que sumarle unos gráficos de padre y muy señor mío. Lo más

## AL RICO TAKEDOWN

La salsa de la vida en Burnout Paradise son los Takedown, que en una traducción libre sería algo así como "te has comido el guardarrail, jódete". Es el mejor modo de rellenar el turbo, además de haciendo el cafre, y nos proporciona unas vistas increíbles de los golpes que se dan nuestros colegas de carretera. Ándate con ojo, porque la IA es asesina y cuando avancemos un poco en el juego tendrá tanto peligro como pueda ser posible, haciéndonos acabar en el desguace mucho más frecuentemente de lo que nos gustaría. Y si te das un golpe solo de "refilón" puede que hasta tengas suerte y no acabes destrozado.








destacable es la sensación de velocidad sin recurrir a truquitos como el motion blur, simplemente se mueve más rápido que cualquier otro juego de Xbox 360. Benditos 60fps. Además el modelado tanto de escenarios como de cada uno de los 35vehículos es extraordinario. Destaca sobremanera el de estos últimos en todos y cada uno de los choques, donde se hace difícil distinguirlo de un golpe real por la cantidad de piezas que salen despedidas y la física aplicada sobre los vehículos. Este es uno de los puntos donde más se nota el cambio de generación. Sólo haciendo caso a los números ya marea. En Burnout Revenge los coches tenían 15 puntos de deformación y ya nos parecía la repera, en Paradise tienen 80, agüita de coco (que es más sabrosa que la repera). A esto hay que sumarle los reflejos en tiempo real sobre la carrocería y el sombreado dinámico, para rizar el rizo. Podemos decir que la espera ha merecido la pena, y que los dos años de desarrollo del motor gráfico que usa este juego han estado bien aprovechados.

Donde sí que se han quedado algo cortos es en los modos de juego. Tanto es así que, tras poner el juego, saltamos directamente al juego de un jugador, con el comentarista dándonos consejos sin parar. Sin tiempo para mirar las opciones o echar un

"Los modos de juego para Xbox Live son realmente increíbles. De dos a ocho jugadores en una batalla épica"

## SECRETOS BAJO LLAVE

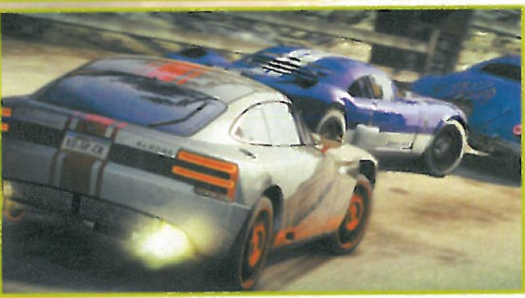
La ciudad está plagada de rincones por descubrir y curvas que tomar. De hecho, hay 400 atajos escondidos por la ciudad, 50 vallas publicitarias que atravesar, supersaltos a descubrir... Hay tanto por hacer que puede que incluso pasemos más tiempo explorando que echando carreras. Y luego está lo de pulular por la ciudad, buscando rivales para desbloquear nuevos coches, encontrar todas las gasolineras (que recargan el turbo), talleres de reparación (que arreglan nuestros castigados coches) y desguaces. Y si además queremos dominar todas y cada una de las calles, habrá que superar los récord de tiempo y de choques en cada una de las avenidas de esta amplia ciudad. Si es que no todo iba a ser apretar el acelerador a fondo en estas ciudades que Dios (o Criterion) nos ha dado. ¿O no?

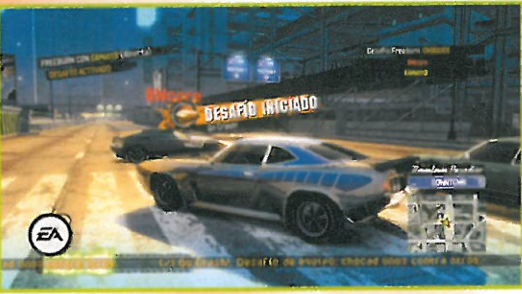


## ONLINE DE LUJO

Nos gusta jugar online. En Forza quedamos enganchados, en PGR 4 flipamos con las motos, pero Burnout Paradise llega aún más allá, integrando completamente la experiencia con el modo de un jugador. Ni una carga, ni siquiera un pequeño corte para que empiece la locura multijugador. Carreras salvajes sin un mínimo de lag (minipunto para los chicos de Electronic Arts) o retos cooperativos de 2 a 8 jugadores, en los que la cooperación es la base del éxito. Tan sólo con pulsar derecha en el mando digital se despliega el menú, desde el que podemos acceder a todas las opciones del modo online de una manera sencilla y directa. Ojalá todos los modos de juego sean así algún día. Tan accesible es que deja a los laureados modos online de juegos como Gears of War o Crackdown en pañales. Ya tenemos una razón más para pagar esos 60 euros del ala por un año de conexión al mejor servicio de juego online de la historia. Y más, con los problemas navideños solucionados.



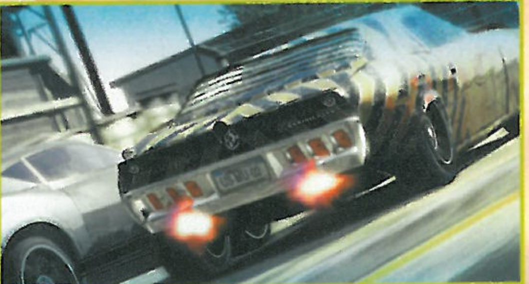






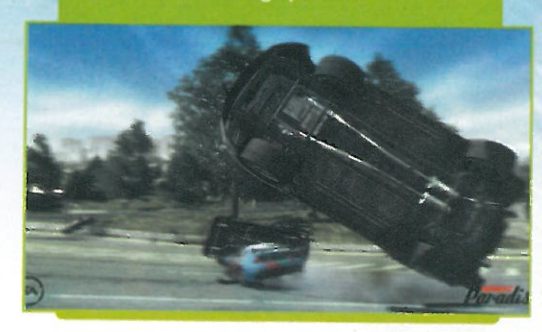






## LOS PEQUEÑOS DETALLES

Lo que hace realmente especial a esta entrega on los detalles. La banda sonora extraordinaria con pistas tan variadas que van de Guns & Roses a Junkie XL, el completísimo doblaje a nuestro idioma o el cuidado puesto en cada esquina de la ciudad que llegan al extremo de que si tiramos un cubo de basura, ese cubo de basura seguirá ahí tirado hasta que le demos otro nuevo golpe. Genia



►► vistazo a los menús. "Ya lo mirarán mientras jueguen" han pensado en Criterion, porque las opciones y estadísticas solo están accesibles desde el menú de pausa. Han desaparecido el resto de modos de juego de anteriores Burnout, como la carrera simple, el multijugador local en una misma consola o el divertidísimo modo Crash. En su lugar, tenemos un completísimo modo para un solo jugador, con un remiendo parecido al modo Crash, ya que, al pulsar los dos botones superiores, nuestro coche explota y tenemos que chocar con tantos vehículos como podamos, hasta que se nos acabe el turbo. Haciendo esto en cada calle podremos llegar a dominarlas. Algo soso en comparación con lo que había antes. Donde no hay queja es en el modo online, llamado Freeburn Online, que nos permite seguir jugando al modo principal mientras nuestros colegas (hasta 8) se unen a la partida sin carga alguna, totalmente integrado en el modo de un jugador. Además de carreras a cara de perro se pueden jugar retos para hasta 8 jugadores, en los que hay que conseguir una meta concreta a base de cooperar. Una gran idea. Pero la mejor nos parece el que cuando ganemos a algún cateto americano (o chino, o ruso...), Xbox Live Vision capture su cara y ésta vaya a parar nuestro perfil, completando una especie de mural con las caras de los pobres desdichados que se han cruzado en nuestro camino al éxito. Todo esto consigue redondear un juego que es tan divertido como trabajado, tan frenético que a veces un Valium nos vendría de perlas para controlar los nervios cuando vamos a velocidad punta. Con alguna pequeña carencia, tapada por todos sus aciertos. Sólo hay que dejarse llevar: música, gráficos y sistema de juego te llevan directo al paraíso.

"La música, los gráficos y el sistema de juego te llevan directamente al paraíso. Un título muy especial"










XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Cientos de cosas por hacer
- ✓ Rápido como ninguno
- ✓ Engancha desde el principio
- ✓ Doblado al castellano
- ✗ Pocos modos de juego

**PUNTUACIÓN** 9,4
Frenético. Lo garantizamos.


Photo LOZZA
O'NEILL
O'NEILL
O'NEILL
ONEILLEUROPE.COM




# EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

COLABORA O'NEILL

Participa en el concurso de Xbox Live más espectacular

PUEDES SER UNO DE NOSOTROS

# ¿CÓMO PARTICIPAR?

CONVIÉRTETE EN UNO DE LOS MIEMBROS DEL MÁS EXCLUSIVO CLAN DE XBOX LIVE. LA LUCHA POR UNA PLAZA EN EL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360 HA COMENZADO, Y TENDRÁS QUE DEMOSTRAR QUE ERES EL MEJOR PARA UNIRTE A NOSOTROS.

## 1 PARA COMENZAR

Lo primero que hay que hacer es enviar un email con vuestros datos personales y gamertag a **equiporox360@gmail.com**. Os contestaremos diciendo los siguientes pasos que debéis de seguir tan pronto como recibamos vuestros correos. Una vez recibida la confirmación en vuestros mails entráis a formar parte de la competición **LIGA**, cuya clasificación se publicará en el ránking de la página siguiente cada mes. Los cinco primeros clasificados al final de la competición (nº 20) se convertirán en miembros del equipo.

## 2 PRIMERA FASE

Pero el ranking general no será la única forma de formar parte del Equipo ROX 360. OXM Xcast y OXM Chema serán vuestros maestros de ceremonias durante toda la competición. Ellos propondrán cada mes un reto diferente que se anunciará, junto a sus reglas e instrucciones, en la sección **EL RETO DEL MES** (en la página siguiente).

## 3 SEGUNDA FASE

Los primeros que envíen cada mes un mail a la dirección **equiporox360@gmail.com** según las reglas establecidas por OXM Xcast entrarán en el reto del mes. Los dos mejores de cada mes pasarán a formar parte del equipo, aunque podrán seguir compitiendo por placer si quieren. El resto deberá esperar al reto del siguiente mes.

## 4 EL EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

En el nº 19 se publicará el último reto, y en el 20 saldrán publicados con su foto los miembros del **Equipo ROX 360**. Los 10 salidos de los 5 RETOS DEL MES Y los 5 clasificados a través del ránking . De este modo más de 250 personas habrán participado en los restos y todo el que quiera habrá formado parte de la **LIGA**.

Y recuerda

## ¡FORMAR PARTE DE NUESTRO EQUIPO OFICIAL TE HARÁ GANAR MUCHOS REGALOS!

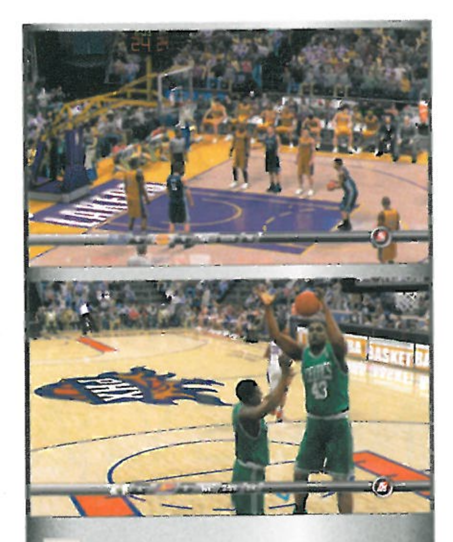
¡PARTICIPA EN LA COMPETICIÓN Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DE UN MONTÓN DE REGALOS CADA MES!

**EL RETO DEL MES**

# ¿PREPARADO PARA METER CANASTAS?

El torneo del KO llega a NBA 2K8. Elige tu equipo y gana las eliminatorias hasta convertirte en el campeón para pasar a la siguiente fase.

Llega el show del mejor baloncesto mundial. El día 9 de Febrero, quien quiera participar, deberá enviar un mail a equiporox360@gmail.com a partir de las 15:00. Los 64 primeros que lo enviéis seréis invitados por OXM Xcast a uniros a la partida. Organizaremos 4 torneos de 16 jugadores en los que se jugarán eliminatorias de 4 minutos por cuarto a un único partido. Con todas las reglas de la realidad. Los dos que lleguen a la final en cada torneo se clasificarán para la fase final. También entrarán en la fase final los dos jugadores que consigan una anotación récord con cualquiera de sus jugadores durante uno de los partidos de la eliminatoria. Una vez clasificados se llevará a cabo una fase final en la que se clasificarán para el Equipo ROX 360 los dos mejores*.



**1 GANA EL TORNEO**

**Llegar a la final es el billete directo para la siguiente fase del torneo. Usa tus mejores movimiento para vencer.**

**2 LOS MEJORES NÚMEROS**

**Los dos jugadores que consigan una actuación personal más brillante también obtendrán un billete para la fase final.**

EQUIPO REVISTA OFICIAL XBOX 360

## Los mejores



### EL RÁNKING MENSUAL

**Además de competir cada mes en los retos que OXM Xcast y OXM Chema os propondrán, hay otro modo de luchar por hacerse un hueco en el Equipo Revista Oficial Xbox 360. Una vez hayamos tramitado tu solicitud y te hayamos inscrito en la competición tu puntuación global aparecerá en la lista de los mejores. Cada mes publicaremos la clasificación general (los 15 primeros puestos). Recuerda que cuantos más juegos tengas y más juegues, más subirá tu puntuación. De este modo, cuando acabe la competición en el nº 20, los 5 primeros de la clasificación pasarán a formar parte del Equipo Revista Oficial Xbox 360.**

* **A tener en cuenta:**

*1) La Revista Oficial Xbox 360 no se hace responsable de los problemas de conexión de los participantes en la competición. En caso de problemas durante las partidas la decisión de impugnar la partida, repetir o anular la misma recae directamente en OXM Xcast y OXM Chema.*

*2) La inclusión y exclusión de los jugadores en las partidas la llevará a cabo directamente OXM Xcast, quedando anulada para la lucha por un puesto en el Equipo Revista Oficial Xbox 360 cualquier competición que no sea generada por dicho gamertag.*

*3) Las reglas de cada una de las partidas de la competición las establece única y exclusivamente OXM Xcast, quedando por tanto anuladas las establecidas por los jugadores. La participación en el ránking mensual es totalmente libre una vez se haya aprobado la inclusión del participante.*

*4) La participación en los Retos del Mes queda supeditada a la posesión del juego original en cuestión.*

*5) En los nº 15, 16, 17, 18 y 19 inclusive se publicará un reto mensual que se celebrará a lo largo del mes de la portada de dicho numero. En el nº 20 se publicará la lista definitiva del Equipo ROX 360, así cómo la lista de los beneficios y premios finales a los que tendrán acceso.*

*6) El envío del mail no garantiza la participación en la* **LIGA** *ni en los* **RETOS DEL MES**. *El jugador debe ser aceptado por la organización.*

# Blade se moja

## Tomás Pardo, productor de Blade 94.6

**http://blade.radiosabadell.fm**

### ¡Que me devuelvan mi consola!

Aunque me cueste admitirlo, física (que no mentalmente), tengo ya una edad. La suficiente como para que, con la salida de la primera PlayStation, decidiera no volver a cargar ningún videojuego en mi PC ¿Para qué? Mi consola me ofrecía diversión como no lograba mi ordenador. Pero eso no era todo. Me había cansado de tener que llamar al amigo informático para que me volviera a poner la configuración original que, por culpa del videojuego de turno, me mareaba los drivers, tarjetas de vídeo, sonido y demás rollos. En cambio, el invento de la consola era perfecto. Abría la tapa, ponía el CD y podía jugar. No había que instalar nada. Ni que configurar. Ni modificaba nada. Era una caja mágica a la que sólo debía acoplar una tarjeta de memoria y ya podía jugar desde el primer momento. Desde ese día, dediqué mi PC sólo para trabajar y la consola para divertirme. Jugar en un PC es como ligar en el curro. Los beneficios siempre son inferiores a los inconvenientes.

Pero la nueva generación de consolas ha enviado al traste mis ilusiones. Las consolas empiezan a tener los mismos inconvenientes que los PC pero ninguno de sus beneficios. Hay que configurarlas. Si te descuidas el disco duro se llena de archivos innecesarios (no sólo de descargas, muchos videojuegos instalan su 'semilla' en el HD). Y para según que juegos es imprescindible la conexión a Internet. Y si no, que se lo pregunten a los propietarios de una PS3 que intentaron jugar a Assessin's Creed estas Navidades. Está muy bien eso de jugar online y dejar que unos chinos te peguen una paliza al Stranglehold, pero no compensa los dolores de cabeza que conlleva. Yo quiero que me 'devuelvan' mi consola y que no me hagan pasarme toda una tarde intentando averiguar que ha ocurrido para que el Live no funcionase. Y por una vez, no fue culpa mía, el Sr. Gates también se equivoca.




## EL RETO DEL MES
## VUELVEN A BATIRNOS

En la revista del mes pasado, como ya es costumbre, os lanzamos un reto para que intentéis superar con alguna de las demos que incuímos en nuestro DVD. Xcast consiguió 49.990 puntos en *Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix*. Un lector, Crisian Gallego, le ha dado hasta en el carné con sus 73.570.

AFILA TU 360

# ESPADAS Y MALA LECHE

## *Soulcalibur IV* llega en verano de la mano de Ubi Soft

Hace unos días los chicos de Ubi Soft nos llamaban emocionados dándonos un notición, sobre todo para ellos y para su cuenta de resultados. Y es que la editora francesa ha llegado a un acuerdo con Namco Bandai para distribuir en Europa el esperadísimo ***Soulcalibur IV***. Y con el anuncio de la distribución también nos adelantaron la fecha prevista de lanzamiento: el verano de este mismo año. Sí, es cierto, podían haber precisado un poco más, pero ya se sabe con este mundillo.

Esta nueva entrega de la saga de lucha con más objetos afilados del mercado vuelve con un aspecto gráfico impactante y muchas novedades. Entre ellas destacan los nuevos modos de juego, nuevos personajes y mejores características gracias a sus modelos y animación en 3D. ***Soulcalibur IV*** también tendrá unas posibilidades sin precedentes en la caracterización de los personajes y un deseado modo de luchas a través de Xbox Live. Pero, sin duda alguna, la novedad más vistosa de la saga son los nuevos cameos, algo ya tradicional en el título. Si en la anterior entrega para Xbox el mismísimo Spawn luchó en el juego, en esta nueva entrega serán Yoda y Darth Vader los invitados especiales (con sus espadas láser).



Vader dándole a la espada... láser.

HALO REEDITADO

# COVENANTS Y... ¡ACCIÓN!

## Rueda tu película sobre ***Halo 3*** y viaja a Hollywood

Tienes tu propia teoría sobre lo que realmente ocurrió en el final de *Halo3*?, ¿crees que el Jefe Maestro se larga de vacaciones al Caribe a tostarse al sol junto a Cortana?, ¿te sientes capaz de rodar un corto explicándolo todo? ¡Pues hazlo!

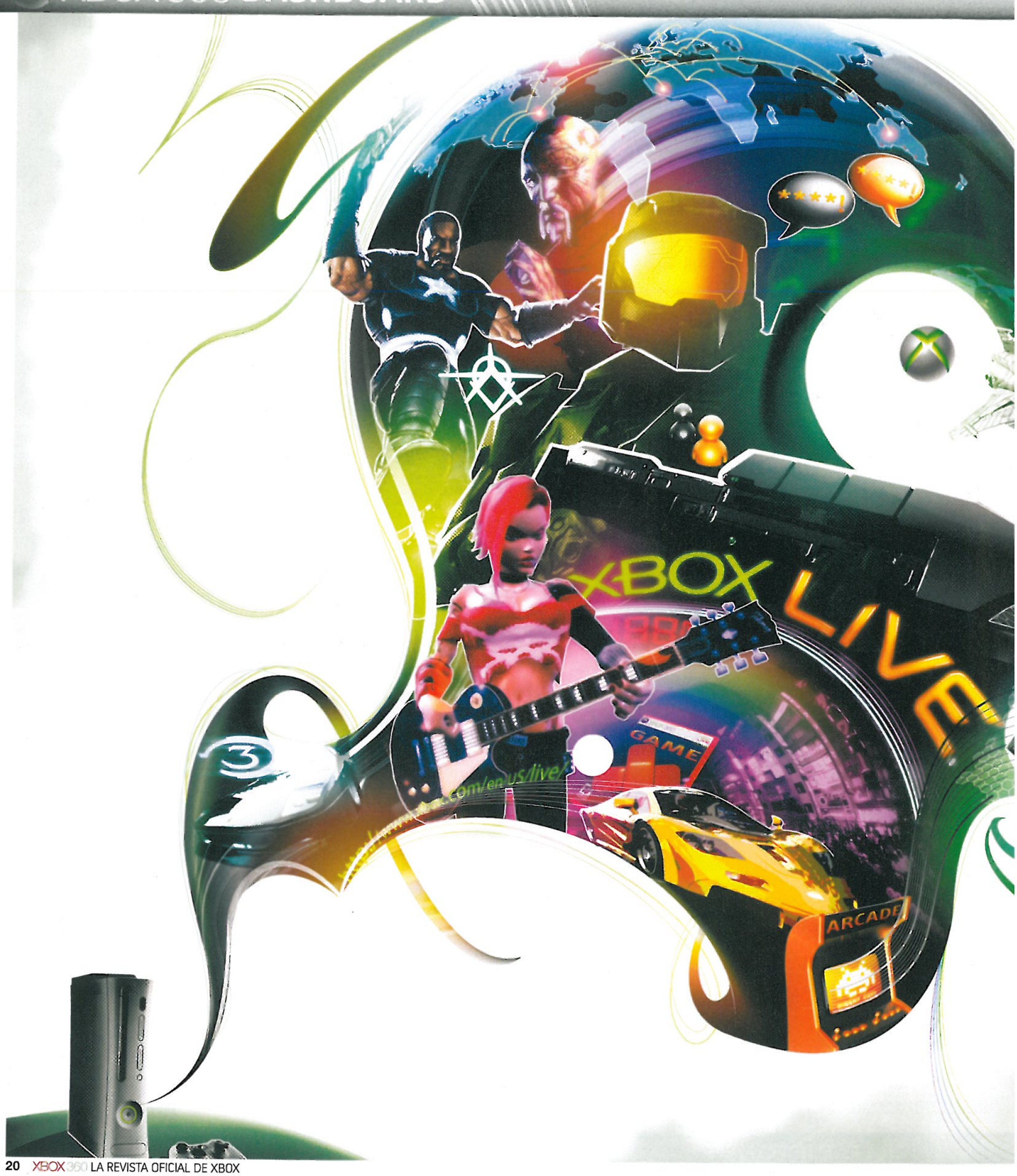
Microsoft ha lanzado un reto a todos los cineastas amateurs amantes del universo de Halo. Apúntate al reto 'Halo 3 Reeditado', envía un vídeo sobre lo que realmente pasó en ***Halo 3*** y gana un viaje de un mes a una escuela de cine en Los Ángeles. Para realizar el vídeo vale todo: actores reales, dibujos animados, plastilina, remezcla vídeos de Halo, dóblalos... lo que quieras. Todo vale para ser el mejor y largarse a Hollywood a aprender de los grandes del cine... un mes y ¡por la patilla!

El concurso comienza el 25 de enero y puedes apuntarte en ***www.xbox.com/es-ES/halorecut***




El Jefe Maestro va para estrella del cine.


KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
Eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch; Dead MenTM Eidos
All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are tradema
the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360,
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS
MEJORES CINES


XBOX LIVE
ARCADE
GAME



# LAS 12 RAZONES PARA ENAMORARSE DE XBOX LIVE

Tras dos años de romance seguimos tan enamorados como el primer día. Estas son las razones por las que amamos Xbox Live.

## 01 XBOX LIVE ARCADE

En la primera Xbox era un añadido tardío, con menos interés que el concierto de Navidad de Rafael, pero con el tiempo se ha convertido en el gran ejemplo a seguir. Desde hace un año, cada miércoles, a las 11 de la mañana, todo el mundo se compra un juego sin salir hasta la tienda más cercana. Hay de todo: desde clásicos infumables a nuevos juegos tan adictivos, o más, que los juegos con su cajita verde. Y a un precio al alcance de los bolsillos con más agujeros.




## 03 LA TIENDA EN CASA

La alternativa videojueguil, a la teletienda de las tantas de la madrugada, pero sin tanta caspa. Vídeos de los mejores juegos al precio de 0 euros, trailers de películas, música... La oferta es grande, pero lo será más cuando en unos meses aumenten la oferta y podamos comprar los últimos estrenos.

## 02 LO QUE SEA COOPERATIVO

Es como tener a los colegas al lado, pero sin que ocupen sitio en el sofá. Genial. Además, con juegos como *Gears of War*, *Halo 3* o incluso *Ace Combat*, la diversión está servida. Atrás quedaron las horrendas pantallas partidas y eso de jugar con prismáticos para ver los enemigos en la lejanía. Además, está el gusto de juntarse con un "máquina" y dejar que haga el trabajo sucio, mientras ganamos logros de esos ricos, ricos.




## 04 ARREGLA TUS JUEGOS

La historia de todos los años es la de los juegos inacabados o con demasiados bugs por falta de tiempo. Gracias a Xbox Live se acabó eso. *Call of Duty 2* recibió un nuevo sistema de juego online; *Naruto*, las voces en japonés; *Orange Box* recibirá pronto los textos en castellano (ya los hemos podido probar en nuestras debug), e incluso *Assasin's Creed* acaba de recibir un parche para arreglar sus bugs. Luego, la gente se quejará porque sus juegos están a medias... Porque quieren.

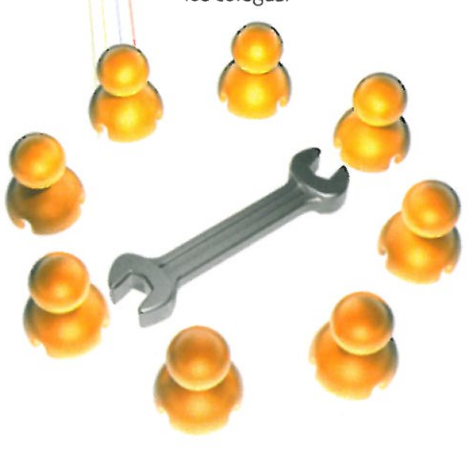
## 06 MUCHOS AMIGOS SIN ESFUERZO

Tener amigos en la vida real implica quedar con ellos, horas de charla insulsa, puede que alguna que otra invitación de por medio e incluso un cine. En Xbox Live es todo más fácil. Un mensajito cada cierto tiempo, una partidita por aquí o por allá. Además, nadie se enfada si no le haces caso. Todos tenemos decenas de amigos, hasta 100, esperando una partida con los colegas.

## 05 TUS JUEGOS CRECEN

Llega un momento en que todo juego se vuelve aburrido de tanto jugar y es relegado a la estantería para que coja polvo. Hasta el momento en que descubrimos que puede que haya nuevos mapas, modos de juego, coches... disponibles en Xbox Live. Incluso hay algunos que son ¡GRATIS! Por ejemplo, los mapas de *Halo 3* serán gratuitos en un par de meses, o la actualización de *Gears of Wars*, que incluso añadía 250 puntos para logros. Vamos, que si te aburres de un juego es porque quieres



## 07 HAZTE UN VIDEOCHAT

Lo confieso: yo odio el videochat, me pone nervioso y me hace moverme raro, con aspavientos. Aún así hay gente que disfruta viendo las caras de sus rivales cuando tienen una mano ganadora al póker o al *Uno*. Además, está lo de usar la camarita en ciertos minijuegos online, lo que supone un plus de partirse la "caja" viendo al payasete al otro lado de la red, haciendo la pamema.





## 08 CON TU GENTE DEL MESSENGER

Que el sistema de mensajería más popular sea propiedad de Microsoft es una ventaja. Y es que desde hace unos meses podemos entrar al Messenger desde el mismo dashboard de nuestras consolas, por si no tienes cerca un ordenador. Y puedes conectar un teclado USB para darle a la tecla mientras juegas a algo.

100%

## 09 UNA RAZÓN PARA ACABAR LOS JUEGOS

Cada mañana, yo mismo me levanto con el firme objetivo de conseguir más puntos de logros para que la gente pueda ver quién es el amo. Por que eso de que todo el mundo pueda ver hasta dónde se llega en un juego o a lo que se está jugando es la mejor motivación para llegar más allá. Horas y horas de juego para conseguir los esquivos logros y que luego todo el mundo rabie y te pregunte cómo demonios lo has conseguido. Genial.

## 10 ES CASI GRATIS



Casi todo lo que puedes hacer es gratis. Manda mensajes, descarga demos y trailers, prueba los arcades al magnífico precio de cero patatero. Lo único que puedes querer hacer, y para lo que tienes que soltar la pasta, es para jugar contra oponentes humanos. Para esto hay que ser gold, por 59,99 irrisorios euros anuales.



## 11 CONSTANTE EVOLUCIÓN

Cada cierto tiempo, Microsoft actualiza Xbox Live con nuevas opciones y características. La gente pedía poder ver DivX en sus consolas y ¡voilà! Dicho y hecho. La lista de retrocompatibles de Xbox es enorme (al contrario que PS3) y ahora puedes descargar clásicos Xbox a un precio de risa. ¡Toma!




## 12 FUERA LA MALA GENTE

No hay nada mejor que saber que un malvado se va a llevar su merecido. Que te encuentras con un malandrín cuyo objetivo es cargarse la partida haciendo el moñas manda una opinión negativa sobre él. Que alguien se larga de la partida y te deja en inferioridad, manda un comentario negativo. Si estos tipejos acumulan muchos comentarios en su contra serán castigados con una exclusión temporal de Xbox Live. La democracia siempre gana al mal.

# Just Cause 2

Rico Rodríguez ha vuelto para poner patas arriba la tranquila vida de otra isla.

**MIS AMIGAS LAS ARMAS**
Rico utilizará diferentes tipos de armas: pistolas, lanzacohetes, lanzagranadas, explosivos, vehículos equipados con armas... Además, ¡todas las armas se pueden mejorar en el mercado negro!

**Hace algo más de un año que llegó al mercado la primera entrega de *Just Cause*, un juego de acción al estilo 'GTA' que dejó algunos buenos detalles. Para confirmar aquel prometedor estreno, el estudio sueco Avalanche tiene lista ya su secuela, y no tiene mala pinta.**

Aunque el apartado técnico, su excesiva facilidad y algunos problemas evidentes con la IA de los enemigos alejó a Just Cause de los juegos más punteros del año 2006, en general el título hizo que nos fijásemos en él por muchas razones. Y es que las aventuras del agente infiltrado Rico Rodríguez en la isla San Espérito tenían su diversión.

Ahora, el agente será destinado a una nueva isla paradisíaca, esta vez llamada Panau, en el Pacífico Sur. Aunque el clima y la vegetación cambiarán sensiblemente, de nuevo se trata de una isla caótica, dirigida por un sangriento dictador, conocido como Baby Panay, y controlada por tres bandas que luchan por la supremacía de la isla: los roaches, los reapers y los ular boys. Nuestro agente tiene que encontrar a un compañero y sacarlo de la isla. Para ello tendrá que infiltrarse en todas las bandas, crear el caos y eliminar los privilegios de todas ellas.

Con un aspecto gráfico y un apartado técnico muy mejorado, Rico podrá explorar libremente los 1.000 kilómetros cuadrados de la isla, por tierra, mar o aire, gracias a los más de 100 vehículos disponibles. Pero esto no es todo, porque, por supuesto, Rico vuelve acompañado de su gancho y de su ya famoso paracaídas, con el que planear enganchado a cualquier coche o avioneta y hacer espectaculares caídas libres sobre la peligrosa isla.

Los chicos de Avalanche prometen también un nuevo sistema de lucha y apuntado, un entorno de juego gigante y lleno de sorpresas y caminos secundarios y una amplísima selección de armas para elegir. Una secuela que promete superar, en mucho, a su ya interesante antecesor.

**Lanzamiento**
Mitad 2008

Conduce un helicóptero y destroza lo que encuentres.





Los entornos, los efectos gráficos y todo, en general, han ganado bastante.



## "Puedes explorar los más de 1.000 $km^2$ disponibles en la isla de Panau"

**CAÍDA LIBRE**
Uno de los recursos más atactivos de Rico es su manía por lanzarse desde grandes alturas. Pero hace mucho eso de llevar encima (no sabemos muy bien dónde) un paracaídas.

**LLEGA LA CABALLERÍA**
Como en la entrega anterior, Rico siempre tiene disponible a un equipo de apoyo de 'La Agencia' a través de su PDA. Este le puede ofrecer información de reconocimiento, puntos de extracción y situación de vehículos. Siempre pueden sacarte de más de un apuro.

En medio de la jungla pueden esconderse interesantes secretos.

Parece una isla tranquila. Vamos a sembrar el caos.

**EL ESCENARIO ES TU ARMA**
Jason no tiene multitud de gadgets mágicos que le saquen las castañas del fuego, tiene que valerse de lo que encuentra por su camino: estanterías, puertas, cajones... Si está duro vale para golpear.

# La Conspiración de Bourne

## Cuando el servicio secreto se queda sin glamour aparece Bourne

**Lanzamiento**
**Mitad 2008**

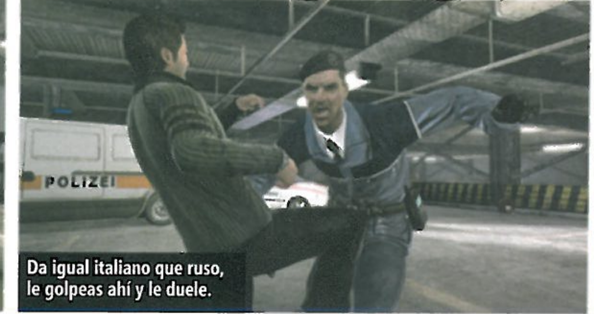
**Si el nombre os suena de algo será en gran parte culpa de las películas con Matt Damon encabezando cartel. Olvidadlas. A partir de ahora el agente secreto nacido de la mente de Robert Ludlum vuelve a nacer en el mundo de los videojuegos, de la mano de los conocidos creadores de Darkwatch.**

Puede que no tenga el carisma de otros agentes secretos, pero tiene la contundencia que les falta a todos y cada uno de ellos. Es lo que tiene no tener memoria de quien es ni porqué se hace los que se hace, no hay remordimientos. Y es que la historia de Jason Bourne está salpicada de sangre, golpes y disparos. Vamos que es de esas que cuando uno se la cuenta a sus amigos, la salpica de pums, pañum y cracks. Como la antigua serie de Batman pero sin la caspa ni las mallas.

En esta aventura que nos traerá Vivendi con los calores veraniegos tendremos que hacer todo lo posible para descubrir la verdad sobre nosotros mismos mientras apaleamos a decenas de guardias con lo que pillemos del escenario o acribillamos a tiros hasta dejarlos con más agujeros que un queso gruyere. Es algo así como una mezcla entre Streets of Rage y Gears of War (salvando las distancias) con un estilo de lo más cinematográfico, no obstante Paul Greengrass, director de 2 de los 3 films ha asesorado a High Moon Studios, y sumando algunas persecuciones en coche por ciudades reales.

Solo con esto podría parecer un refrito de varios géneros sin identidad, pero tiene suficiente personalidad para hacerse valer por sí mismo. Detalles como el "Bourne Awareness", una especia de sexto sentido del protagonista, los combos especiales o la interactividad con los escenarios lo hacen único. Más si lo unimos al elevado nivel técnico que presenta y al más que probable doblaje a nuestro idioma de sus diálogos. Ni siquiera sus creadores dudan de su futuro éxito, ya que se trata de la primera entrega de una saga que promete dar mucha guerra.


Desde luego, hay que dominar el uso de las armas.



Da igual italiano que ruso, le golpeas ahí y le duele.

### CAEN A TUS PIES

Machacar enemigos es una constante en esta aventura. Pero lo mejor es hacerlo con los golpes especiales al rellanarse la adrenalina. No hay articulación que se resista a nuestro encanto.

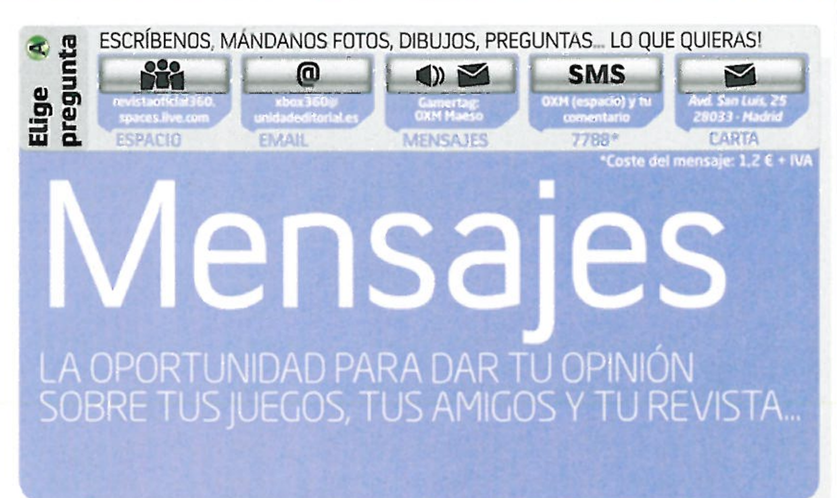
### IA DE LUJO

Los enemigos no se limitan a rodearnos hasta dejarnos k.o. Siguen distintas estrategias y son capaces de apoyarse entre sí para ponernos las cosas más difíciles.


No sabes porqué, pero eres el mejor en lo tuyo.


Los combates cuerpo a cuerpo tienen protagonismo.

"Puede que no tenga la elegancia de otros agentes, pero reparte que da gusto"





¿Probemas para organizar partidas a COD4?

## Bienvenidos

**Tras un par de meses en los que la sección de mensajes de los lectores ha quedado algo pobre (o desaparecida) por necesidades del guión (los lanzamientos navideños devoraron todas las páginas), volvemos con más ganas. Y para abrir boca publicamos algunos palos que nos habéis dado por mail... y también las dudas más interesantes. ¡Seguid escribiendo, chavales!**



### PROBLEMAS CON XBOX LIVE

Hola chicos. Tengo que decir que compro vuestra revista todos los meses, pero nunca he visto dónde nos podemos quejar del mal funcionamiento del Live. Y es que estas Navidades no ha habido manera de jugar COD 4 o a Halo 3: superlento, te tira de las partidas, etc. Y como es un producto de pago, entiendo que se tendría que poder reclamar, o sinceramente para ir como va, te vas a la competencia, que no pagas. Tengo el Live desde hace tres años y de verdad que cada vez va peor, ya casi no se puede ni jugar torneos. Siempre hay compañeros que se caen, de verdad dan ganas de pasar del Live.

La revista tendría que tener un apartado de consultas, porque no todo es tan bonito como lo pintáis. Por favor, contestarme o, simplemente, tendré que ir a la oficina del consumidor. Demostrar que sabéis algo más que alabar ese Live tan maravilloso que tiene Xbox porque no es verdad. Lo sería si funcionara como Dios manda.

@ *Toni Serra*

*Efectivamente: muchos han sido los fallos y caídas del Live en estas pasadas Navidades. Sólo hay que darse un paseo por los foros de Xbox.com para ver las quejas del personal (los hilos de Xbox Live arden). Parece que después de la combulsa temporada navideña, los fallos se han ido solucionando. Desde Microsoft nos cuentan que muchos desarrolladores del Live han pasado sus vacaciones al pie del cañón, trabajando de forma inhumana para solucionar las incidencias. Y es que, parece ser que las pasadas Navidades el servicio cumplió dos récords históricos: el mayor número de nuevos suscriptores de Xbox Live en sus cinco años de vida y el récord de mayor número de usuarios conectados al mismo tiempo a Xbox Live. Y claro, esa avalancha de usuarios ha dado algunos problemas. Pero, para compensar las molestias, Microsoft regala a todos los suscriptores de Xbox Live gold un juego arcade. Un buen detalle y esperemos que los fallos no aparezcan más.*

### MÁS PRESENCIA DE LOS LECTORES

Hará como dos meses hice una consulta sobre el futuro de la Fórmula 1 en nuestra consola, y no sé si por qué no llegó el mensaje, porque todavía lo estan investigando, o si es algún secreto del Gobierno, pero todavia no he recibido respuesta. Y es que me parece gracioso que el director comente que sois una revista para los lectores y tal y pascual, pero la verdad es que al terminar de leer la misma no me da esa sensación. No soy nadie para decir cómo se han de hacer las cosas, pero creo que en ésta (la unica revista oficial de nuestra amada consola) falta más participación de los lectores. Me he quedado anonadado al ver los comentarios de este mes de diciembre: dos email "pelaos y mondaos". Una de dos: o falta más participación o no tenéis tiempo de leer los mails, cartas y demás. Meted más cooperación de los lectores, aunque sea falso, como hacen en los programas de la TV, que llama alguien del equipo fingiendo que es una señora con almorranas pidiendo informacion y tal. Más que nada es para acabar de leer la revista con una sonrisa en la boca, como si fuera una seccion de tomas falsas.

@ *Alberto Alabarce*

*Tienes toda la razón (ahí van estas dos páginas de cartas de los lectores para compensar), pero es que en los últimos números, con el aluvión de estrenos navideños y la gran cantidad de concursos que os hemos propuesto, nos hemos quedado sin espacio y hemos sacrificado un poco esta sección. Intentaremos dar a vuestras sugerencias y dudas la importancia que merecen. En otras ocasiones, además, respondemos vuestras dudas por mail. Todo lo que el tiempo nos permite. Por cierto, de juegos de Fórmula 1 para Xbox 360, nada de nada. A esperar.*



### RESOLUCIÓN HD

Un saludo. Tengo dos dudas que me gustaría que aclaraséis:
La primera: los DVD's que acompáñais con la revista, ¿actualizan la consola como si



El cartel promocional del torneo de clanes 'Team Slayer' de Halo 3, organizado por www.fighting-machines.com

estuviera conectada a la red? Os lo digo porque no tengo Internet en casa y voy a cibers...
Y, en segundo lugar, os cuento: Antes tenía la Xbox 360 Core , pero me la cambié por la Elite porque me compré un monitor de PC con entrada HDMI, para conectar la consola por esta entrada de mayor calidad de imagen. La resolución nativa de este monitor es de 1440x900, pero la consola no me da esa resolución y la pantalla, al hacer reescalado, por no poner su resolución nativa , hace que pierda bastante nitidez y se ve un poquito estirada la imagen. ¿Cómo puedo solucionarlo? La Core la tenía conectada por cable VGA y la verdad es que no he notado la diferencia de calidad de imagen. Supongo que es debido a lo que ya os he comentado de la resolución nativa.
*Pedro López*

*Pues siento decirte que nosotros no incluimos las actualizaciones para Xbox 360 que Microsoft ofrece regularmente a través de Xbox Live. Si no tienes Internet en casa puedes llevar cada cierto tiempo la consola a casa de un colega para tener tu consola a la última. En cuanto a tu segunda pregunta, probablemente tu monitor no soporta una resolución Full HD (1080p), por lo que no puedes poner tu 360 a 1440x900. Para evitar que se estire la imagen, ponla en formato panorámico (también puedes probar a dejarla en 720p). En cuanto a las diferencias VGA-HDMI se podría escribir un libro. Un servidor no nota diferencia alguna... Pero yo estoy medio ciego.*



## NO QUIERO EL DVD

¡Hola y Feliz Año 2008! Cada número de la revista con el nuevo diseño me está gustando más, seguid así. La única pega que tiene la revista, para mí, es el contenido del DVD, ya que a los que tenemos acceso al Bazar de Xbox Live, se nos hace poco útil y encarece el precio.
***Dmitriy Pronovich Mijolap***

*Entendemos tu opinión, pero muchos de nuestros lectores sí que aprecian el DVD, ya que así no hinchas tu disco duro con demos y, muchas son exclusivas. ¡Saludos!*



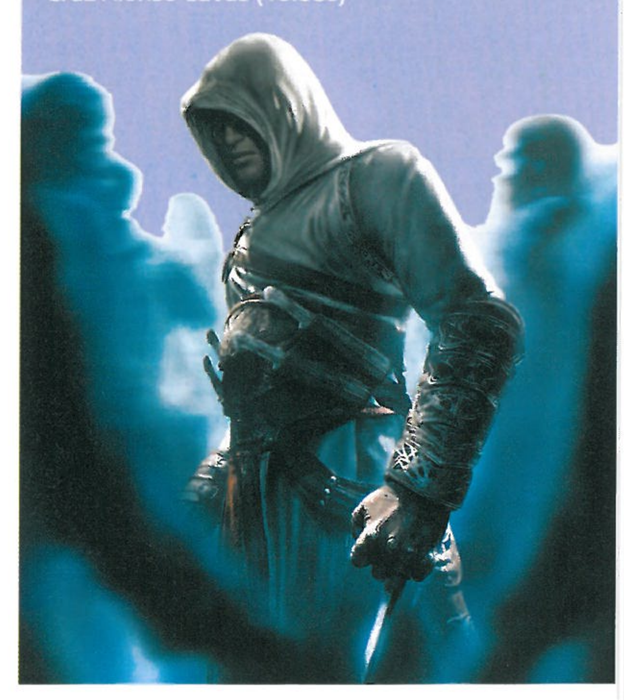
## TORNEO DE CLANES

Abierto el plazo para el torneo de clanes Xbox Live.
***Keitaro***
*Los chicos del clan 'Fighting-Machines' están organizando el torneo de clanes de Halo 3 FM 'Team Slayer', un torneo que cuenta con el patrocinio de Microsoft y que tendrá muy 'jugosos' premios. El plazo de inscripción se acaba el próximo 31 de enero. Si quieres apuntar a tu clan, entra en www.fighting-machines.com.*

## Ganadores del concurso Assassin's Creed

Han sido cientos y cientos los mails que hemos recibido para participar en el sorteo de las cinco copias de Assassin's Creed que os propusimos la semana pasada. Pero, como siempre, tan sólo unos pocos elegidos han sido los aforunados ganadores. Estos son:

Elena Arriaga Sanz (Badajoz)
Hugo Calvo Vela (Burgos)
Carlos López Lozano (Madrid)
María Reyes García (Segovia)
Cruz Alonso Cuvas (Toledo)



concurso

## Ganadores Virtua Fighter 5

Aquí están los nombres de los ganadores del concurso de Virtua Fighter 5. ¡Enhorabuena a todos los premiados!

***VF5 + Fighting Stick EX2***
*Ernesto Cifuentes Cano (Murcia)*
*Marta Senén (Valladolid)*
*David Regueiro Mosquera (Vigo)*
*Roberto Lucas Gil (Madrid)*

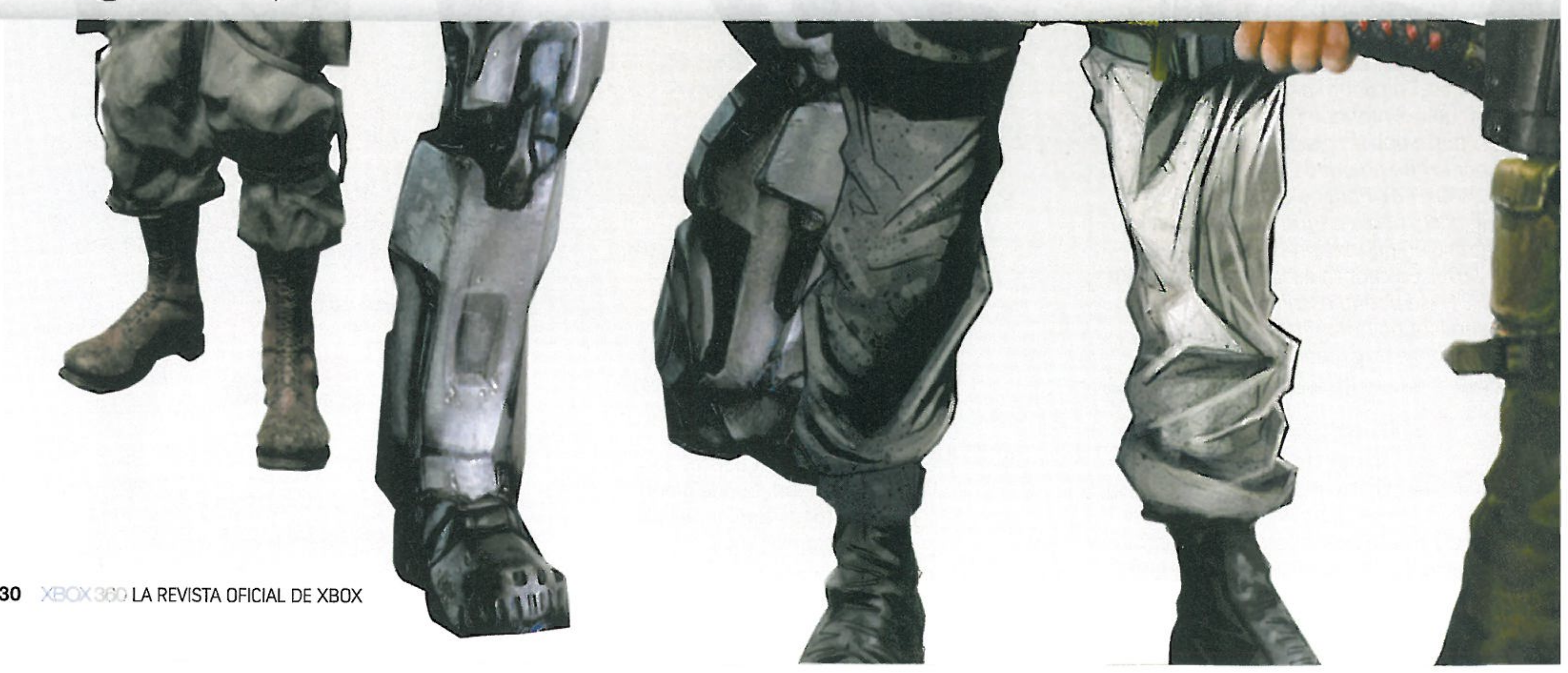
***Virtua Fighter 5***
*Laura Gómez Castro (Vitoria)*
*Sergio Bruno Sidel (Zaragoza)*
*Felipe García García (Madrid)*
*Yolanda Morell (Teruel)*
*Ana Ramírez R. (Cuenca)*
*Carlos Torrejón (Guadalajara)*
*Juan Cristobal Aguilar (Sevilla)*
*Daniel Veguilla (Jaén)*






# 2008 – lo que

¿Creías que tras la avalancha de 2007 todo se había acabado? Olvida





# te espera

## Halo 3, Call of Duty 4 o Bioshock, 2008 será aún más divertido



OXM·Xcast
AUTOR:

**2007** El año que ha muerto fue posiblemente el mejor en la corta historia de Xbox 360. Tuvimos lo mejor en todos los géneros, desde las aventuras hasta los disparos. Tan bueno que nuestros pulgares todavía no se han repuesto del esfuerzo.

Pero no podemos descuidarnos ni un segundo, ya que 2008 viene cargadito hasta las trancas de nuevos y relucientes juegos, dispuestos todos a ocupar el sitio de honor en nuestras estanterías. Los primeros candidatos pueden ser The Club o Burnout Paradise, pero el problema viene que, poco después, empezarán a llegarnos GTA IV, Brothers in Arms, Unreal Tournament III o Lost Odyssey como apuestas seguras para pasar buenos ratos. Y si además le sumamos todas esas pequeñas sorpresas que cada año encontramos, como pueden ser Dead Space, Viking: Battle for Asgard o el vilipendiado Too Human, el resultado es que más vale empezar a ahorrar ya mismo y dejarnos de rebajas. 2008 va a ser algo extraordinario.

# Enemy Territory: Quake Wars

**Llega:** Q1 **Pub:** Activision **Des:** Nerve **Decimos:** Compra segura

Hasta ahora Quake era un divertido juego multijugador, pero algo limitado. Se acabó eso con este shooter masivo en el que viviremos la lucha de Strogg contra fuerzas defensivas terrestres. Cuenta con estadísticas dinámicas y aprendizaje de habilidades.

## Splinter Cell Conviction

**Llega:** Q1 **Pub:** Ubisoft
**Des:** Ubisoft **Decimos:** Está mejorando

El bueno de Sam Fisher ha dejado de ser un héroe. Ahora es un maloso más intentando demostrar su inocencia. Además, se ha dejado una barbita sexy, que le hará seguir pasando inadvertido en los escenarios abiertos e interactivos que encontrará.





## Turok

**Llega:** 5 Feb
**Pub:** Touchstone
**Des:** Propaganda
**Decimos:** Necesita mejoras

Mata dinosaurios y no hagas preguntas. Un título que quiere renacer.



## Unreal Tournament III

**Llega:** Q1 **Pub:** Virgin Play
**Des:** Epic **Decimos:** No puedo esperar

Si te gustan los shooter con mucha gente y vísceras por doquier, éste es tu juego. De los responsables de Gears of War, pero con mucha más mala leche, perfecto para quedarnos enganchados hasta las tantas en sus partidas en Xbox Live.



## Brothers in Arms Hell's Highway

**Llega:** Q1 **Pub:** Ubisoft
**Des:** Gearbox **Decimos:** Pinta muy bien

La Segunda Guerra Mundial tiene cuerda para rato por culpa de juegos como este Brother in Arms, capaz de reunir todo lo mejor de una batalla que consigue dormirnos en los documentales de La 2. Una pinta de lujo.



## World in Conflict

**Pub:** Vivendi
**Des:** Massive
**Decimos:** Pinta bien

Acción y estrategia en un juego capaz de calentar el polo.

## Dark Messiah of Might & Magic: Elements

**Llega:** Q1
**Pub:** Ubisoft
**Des:** Ubisoft
**Decimos:** Debe mejorar

Una aventura medieval en primera persona.



## Battlefield: Bad Company

**Llega:** Q1 **Publica:** EA
**Desarrolla:** Digital Illusions
**Decimos:** Pinta bien

Buen rollito exhala la próxima entrega de la saga multijugador de Dice. Escenarios completamente destruibles y un modo historia digno de los mejores, que nos recuerda a la mítica película Tres Reyes... Y vive Dios que con que se parezca un poquito estará cerca de ser un juego excelente. Cualidades no le faltan, desde luego. Otro título más para la colección de los amantes de los títulos bélicos.



50 AÑOS
BURGER KING®
WHOPPER®
WHOPPER®
DOBLE WHOPPER®
DOBLE WHOPPER®
TRIPLE WHOPPER®
TRIPLE WHOPPER®
TRIPLE WHOPPER®
CÓMETE UNA LEYENDA

## Mercenaries 2: World in Flames

**Llega:** Febrero
**Pub:** EA
**Des:** Pandemic
**Decimos:** Mola

Ser un mercenario nunca fue tan divertido.



## Left 4 Dead

**Llega:** Q1
**Pub:** EA
**Des:** Turtle Rock Studios
**Decimos:** No podemos esperar

Humanos contra zombis, como en las pelis de Romero.

## Frontlines: Fuel of War

**Llega:** Q1
**Pub:** THQ
**Des:** Kaos Studios
**Decimos:** Pinta bien este nuevo shooter bélico.

## Just Cause 2

**Llega:** Q1
**Pub:** Eidos
**Des:** Avalanche
**Decimos:** Necesita mejorar

Más aventuras para Rico Rodríguez en una nueva isla.

## Viking: Battle for Asgard

**Llega:** Q1
**Pub:** Sega
**Des:** The Creative Assembly
**Decimos:** No podemos esperar.



## Rock Band

**Llega:** Mayo **Publica:** EA
**Desarrolla:** Harmonix **Decimos:** Compra segura

Vale, puedes importarlo ahora mismo y no esperar hasta mayo (con suerte) pero, ¿estás seguro de que te vas a arriesgar a que el envío rompa tu micro, guitarra o batería y ya no poder formar tu grupo soñado? Con un repertorio que ni Juan Bravo. Además un pajarito nos ha dicho que habrá descargas en español (Platero y Tú, Skizoo...)

## Condemned 2

**Llega:** Marzo **Publica:** Sega
**Des:** Monolith **Decimos:** Pinta bien

Después de jugar al primer Condemned hubo gente que no durmió en una semana. Su secuela llega con ganas de superarse a sí misma y un sistema de combate aún más brutal.

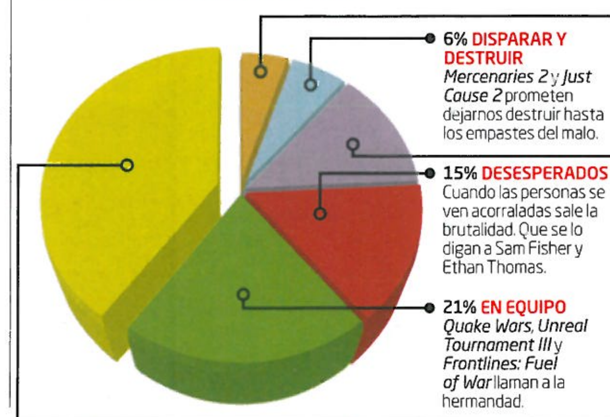


## Lost Odyssey

**Llega:** Q1 **Publica:** Microsoft
**Des:** Mistwalker **Decimos:** Pinta bien

De los creadores de Blue Dragon llega el Final Fantasy de Xbox 360. Gráficos de ensueño y una de las historias más curradas que hemos visto en nuestra adorada consola blanca y, además, exclusivo..

## TUS VICIOS PRIMAVERALES ¿A qué vas a dedicarte estos meses?



**6% DISPARAR Y DESTRUIR**
*Mercenaries 2* y *Just Cause 2* prometen dejarnos destruir hasta los empastes del malo.

**5% JUERGA JURÁSICA**
Los dinos no son sólo huesos, también tienen dientes y garras afiladas para comerte mejor. Suerte *Turok*.

**15% DESESPERADOS**
Cuando las personas se ven acorraladas sale la brutalidad. Que se lo digan a Sam Fisher y Ethan Thomas.

**13% ESPADAZOS**
*Lost Odyssey*, *Viking* y *Dark Messiah* llevan meses afilando sus espadas para cortar las cabezas necesarias.

**21% EN EQUIPO**
*Quake Wars*, *Unreal Tournament III* y *Frontlines: Fuel of War* llaman a la hermandad.

**40% ROCK BAND**
La mejor excusa para pillar la baja en la oficina. Conviértete en estrella de Rock sin firmar un sol autógrafo.

## ¡YA TE LO DIJIMOS!
Predicciones 2008


Juan García
OXM Xcast

### Esto es muy Rare
Los chicos de Rare llevan demasiado tiempo callados, algo muy grande están preparando...




Gustavo Maeso
OXM Maeso

### Crysis
EA vendería a su abuela por tres plátanos, que es lo que sacarán este año con Crysis en 360.




Chema Antón
OXM Chema

### Blizzard 360
Demasiado tiempo siendo un rumor. Este 2008 se desvelará un proyecto de Blizzard para consolas.




Jorge Nuñez
OXM Clapillo

### Gears of War 2
Estaba más cantado que el cumpleaños feliz. Un final abierto y su gran éxito. Lo raro es que tarden tanto.




David Sanz
(adivinadlo...)

### Duke Nukem
Nos gusta ser optimistas y seguro que este año vuelve el prota más macarra de cualquier videojuego.

# Grand Theft Auto IV

**Llega:** Q2 **Pub:** 2K Games **Des:** Rockstar **Decimos:** Imprescindible

Que se retrasara para después de Navidades fue un palo bastante gordo en la redacción. Queríamos echarle el guante. Pero, por lo menos, les está dando tiempo a hacer el GTA más grande, denso y divertido que hemos visto nunca. Con más coches, armas, tiros y detalles de los que imaginamos, seguro que se convierte en el juego que todos estamos esperando que sea.



## Alone in the Dark

**Llega:** Q1 **Pub:** Atari
**Des:** Eden **Decimos:** Necesita mejorar

Los creadores del survival horror vuelven por sus fueros como si fueran un elefante en un cementerio, armando tanto ruido que levanta a los muertos. Tiene una pinta genial y el estilo 24 que le están metiendo hace que se convierta en algo más frenético y emocionante.

## Tom Clancy's Endwar

**Llega:** Q2
**Pub:** Ubisoft
**Des:** Ubisoft
**Decimos:** Pinta bien

Ghost Recon se vuelve sofisticado, táctico y rojo nuclear.

## Fracture

**Llega:** Q2
**Pub:** Activision
**Des:** Day 1
**Decimos:** Pinta bien

Guerra futurista en San Francisco, con el suelo temblando como un seísmo.

## Rogue Warrior

**Llega:** Q2
**Pub:** Bethesda
**Des:** Bethesda
**Decimos:** Veremos

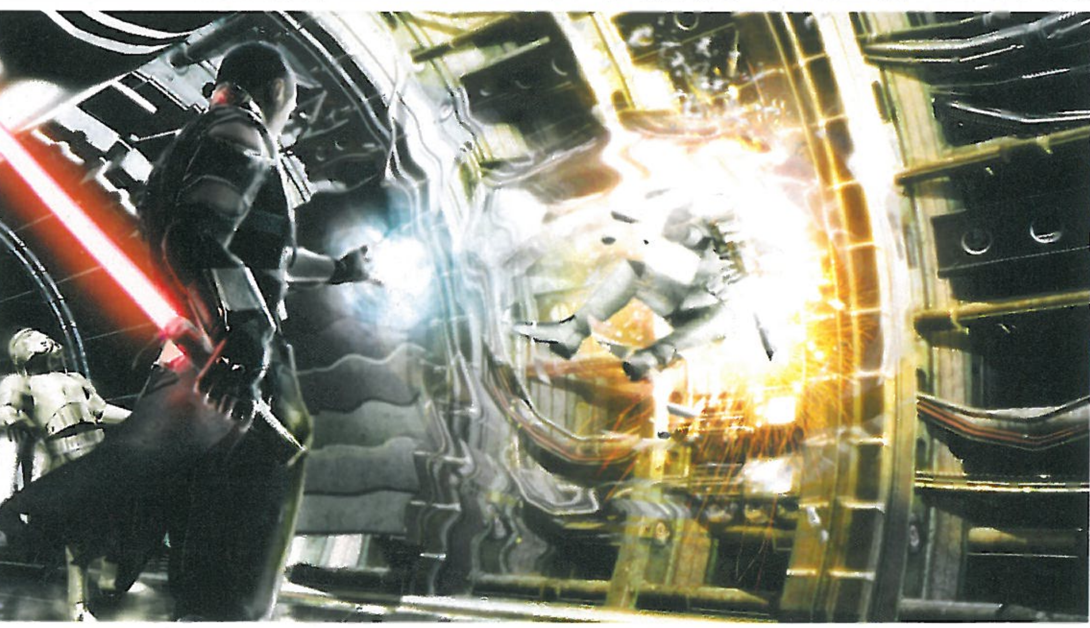
Los creadores de Oblivion se pasan a la Guerra actual con total libertad.

## Star Wars: The Force Unleashed

**Llega:** Q2 **Pub:** Activision
**Des:** LucasArts **Decimos:** Imprescindible

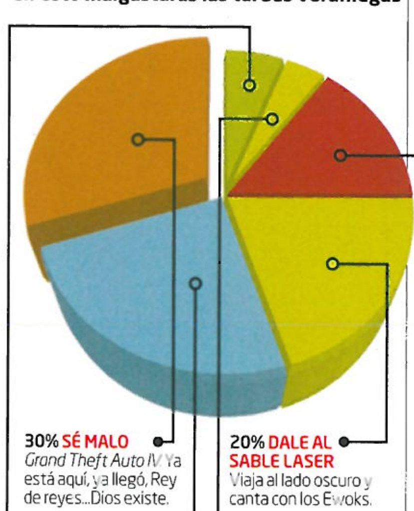
**Cualquier cosa que sale del rancho Skywalker del tito Lucas crea una expectación inusitada. Y más si se trata de una nueva pieza del puzzle galáctico de Star Wars, que se aprovecha de todos los avances tecnológicos para hacernos sentir más jedis malvados que el mismísimo Darth Vader en persona.**

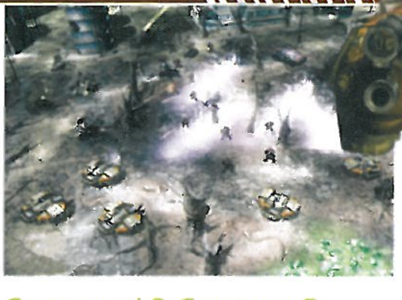




## EN VERANO TOCA...

**En esto malgastarás las tardes veraniegas**



### Command & Conquer 3: Kane's Wrath

**Llega:** Q2 **Pub:** EA
**Des:** EALA **Decimos:** Pinta bien

Un pack de expansión para el mejor juego de estrategia del año pasado. Tiene tanto contenido nuevo que venderlo en Xbox Live no tendría ningún sentido.

### The Club

**Llega:** Q2 **Pub:** Sega
**Des:** Bizarre Creations
**Decimos:** Apunta maneras

Los chicos que crearon PGR y Geometry Wars pensaron en cómo juntar ambos conceptos. El resultado es The Club, un juego de tiros como las carreras..

### Huxley

**Llega:** Q2
**Pub:** Webzen
**Des:** Webzen
**Decimos:** Mola

Por fin vamos a tener un multijugador masivo en consola. Puede que Huxley sea el primero que nos ponga en un campo de batalla tan grande que nunca se acabe y competir con usuarios de PC.

### Sacred 2: Fallen Angel

**Llega:** Q2 **Pub:** Nobilis
**Des:** Ascaron **Decimos:** Necesita mejorar

Un seguidor espiritual de Diablo adaptado a la nueva generación. Hechizos y espadas, pero sin brujas.

### Rise of the Argonauts

**Llega:** Q2
**Pub:** Codemasters
**Des:** Codemasters
**Decimos:** Mola

Únete a Jason en su busca del vellocino de oro.

### ArmA: Armed Assault 2

**Llega:** Q2
**Pub:** Bohemia
**Des:** Bohemia
**Decimos:** Mejora

Un simulador militar serio, secuela de un gran éxito de PC.



### Sid Meier's Civilization Revolution

**Llega:** Q2 **Pub:** 2K Games
**Des:** Firaxis Games
**Decimos:** Pinta bien

Sid Meier, genio y figura, debuta en Xbox 360 con la primera prueba de fuego para ver si la estrategia consigue triunfar aquí.



### Too Human

**Llega:** Q2 **Pub:** Microsoft
**Des:** Silicon Knights
**Decimos:** No podemos esperar

Más de dos años después de su anuncio oficial llega, por fin, uno de los más esperados. Un título de acción furiosa que es capaz de mezclar la mitología nórdica con iconografía Matrix.





### Prototype

**Llega:** Q2 **Pub:** Vivendi
**Des:** Radical **Decimos:** Pintaza

Mete en una coctelera a Spiderman, Lobezno y Hulk más unas gotas de GTA y Crackdown y saldrá este videojuego. Con un protagonista tan oscuro como carismático. Lo quiero ya.

### Midnight Club: Los Angeles

**Llega:** Q2 **Pub:** 2K Games
**Des:** Rockstar San Diego
**Decimos:** No podemos esperar

Los chicos de Rockstar están aprendiendo de sus competidores y la próxima entrega de su arcade callejero sera más grande, bonita y abierta. Podremos hacer más cosas que en anteriores entregas mientras tuneamos hasta la junta de la trócola.



### Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

**Llega:** Q2
**Pub:** Activision
**Des:** Day 1
**Decimos:** Pinta bien

Tan realista que hace de Ghost Recon un arcade sin sentido ninguno. Cada bala cuenta y puede alojarse en nuestra cabeza. El retorno de un clásico que promete acción por equipos y utilizando todo tipo de vehículos por Asia, Europa y África. A ver mundo se ha dicho, y con un arma automática en la maleta, claro. Los amantes de la metralla lo tienen claro.

### LOS DE CADA AÑO

Los títulos que no podían faltar a su cita anual...

**Guitar Hero IV & Rock Band 2**
PES9 y FIFA 09
**Smackdown vs RAW 2009 y Fight Night 4**
Call of Duty 5 y Medal of Honor algo
**Tiger Woods PGA Tour 09**
GRAW3 y Rainbow Six Six
**SKATE 2 y Tony Hawk's más**
Burnout bla, bla y Need For Speed venga que nos vamos
**Half-Life 2: Episode 3 y una expansión más para Oblivion**



## The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

**Llega:** Q3 **Pub:** Vivendi
**Des:** Starbreeze **Decimos:** Mejorando

Tiene buena pinta, aunque sólo se trate de un remake de un juego para la Xbox original. Si cuenta con suficientes extras, puede ser una opción muy a tener en cuenta a la hora de la compra.



## Dead Space

**Llega:** Q3 **Pub:** EA
**Des:** EA Redwood **Decimos:** Muy bueno

Tan sobrecogedor que el mismo Predator da botes en el asiento mientras juega con Dead Space. Un survival Horror con lo mejor de la ciencia ficción y como protagonista un ingeniero espacial que un día se despierta solo en su estación.

## Halo Wars

**Llega:** Q3 **Pub:** Microsoft
**Des:** Ensemble Studios **Decimos:** Compra segura

El Jefe Maestro se ha tomado unas merecidas vacaciones, quién sabe si indefinidas, pero el universo Halo ha aprendido a andar y hasta a correr, y ha llegado tan lejos que ha cambiado el género a la estrategia. La línea argumental nos coloca antes incluso que el primer juego de Halo, en la primera batalla entre el pacto y la alianza. ¿Quién dijo que la historia de Halo no daba para más? Además, en Halo Wars tendremos otra IA compañera de aventuras. ¿Quizá la hermana de Cortana?

### Dead Island

**Llega:** Q3
**Pub:** ¿?
**Des:** Techland
**We say:** Le queda mucho

Un Dead Rising en una isla desierta, lo que no es del todo malo, si está bien hecho.

### Hydrophobia

**Llega:** Q3
**Pub:** ¿?
**Des:** Blade Interactive
**Decimos:** Veremos

Si acaba siendo tan bueno como sus efectos de agua puede ser uno de las grandes.

### Warhammer: Battle March

**Llega:** Q3
**Pub:** Namco
**Des:** Namco
**Decimos:** Mola

Estrategia fantástica del tablero a las partidas en Xbox Live..

### Darksiders: Wrath of War

**Llega:** Q3
**Pub:** THQ
**Des:** THQ
**Decimos:** Necesita mejorar

Encarna al jinete Guerra en su lucha por recuperar su poder.

## Soul Calibur IV

**Llega:** Q3 **Pub:** EA
**Des:** Namco **Decimos:** Imprescindible

El juego de lucha con espadas por excelencia regresa cargadito hasta las cejas de novedades y reincorporaciones para el que será uno de los juegos de lucha más completos jamás vistos. Además, se ha confirmado que Yoda y Darth Vader estarán dando caña con sus espadas láser y puede que el modo Quest vuelva para hacernos perder un buen puñado de horas.



## EN OTOÑO TOCA...

**45% HORROR FUTURISTA**
Dentro de mil años todos muertos del susto con *Dead Space*, *Riddick* y el esperado *Halo Wars*.

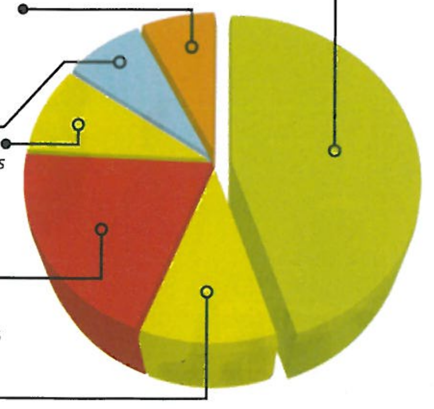
**7% CINEMA PARADISO**
Ron Perlman llegará a casa con *Hellboy* mientras Jason Bourne trepa por la ventana.

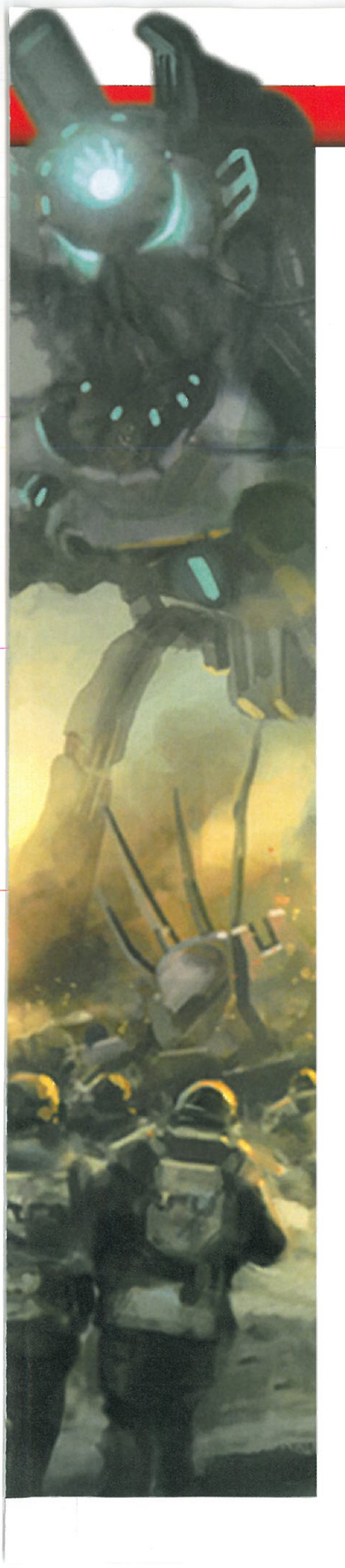
**8% MOJADOS**
Entre *Hydrophobia* y *WET* (mojado en inglés) puede que cojamos una pulmonía con los primeros fríos.

**9% A TIROS**
*Warhammer*, *Darksiders* y *Conflict Denied Ops* llegarán dispuestos a hacer que nos suba la bilirrubina.

**11% MOLYNEUX SIEMPRE MOLA**
¿Estará *Fable 2* a la altura de la mente de su creador? Próximo episodio en tu casa.

**20% ALMAS Y ESPADAS**
Llama al afilador para que prepare tus cuchillos para las batallas de *Soul Calibur IV*.





### Hellboy: The Science of Evil
**Llega:** Q3
**Pub:** Konami
**Des:** Krome Studios
**Decimos:** Pinta bien

El demonio más majo vuelve con ganas de fumarse unos puros



### The Bourne Conspiracy
**Llega:** Q3
**Pub:** Vivendi
**Des:** High Moon
**Decimos:** Mola

El primo de Sam Fisher ha vuelto a liarla.

### Saboteur
**Llega:** Q3
**Pub:** ¿?
**Des:** Pandemic
**Decimos:** A ver...

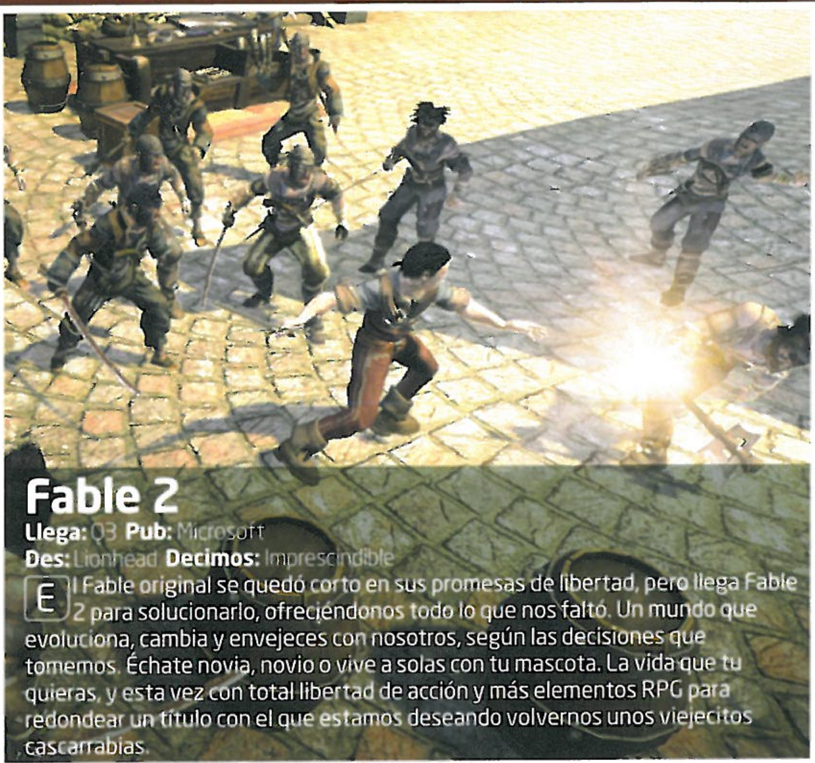
Un viejo remake sobre la ocupación nazi.

### The Last Remnant
**Llega:** Q3
**Pub:** Square Enix
**Des:** Square Enix
**Decimos:** Pinta muy bien

Una aventura de rol con el Unreal Engine 3.

### WET
**Llega:** Q3
**Pub:** Vivendi
**Des:** A2M
**Decimos:** A ver...

Chicas armadas y dando piruetas. ¿Quién quiere más?



## Fable 2
**Llega:** Q3 **Pub:** Microsoft
**Des:** Lionhead **Decimos:** Imprescindible

El Fable original se quedó corto en sus promesas de libertad, pero llega Fable 2 para solucionarlo, ofreciéndonos todo lo que nos faltó. Un mundo que evoluciona, cambia y envejeces con nosotros, según las decisiones que tomemos. Échate novia, novio o vive a solas con tu mascota. La vida que tu quieras, y esta vez con total libertad de acción y más elementos RPG para redondear un título con el que estamos deseando volvernos unos viejecitos cascarrabias.



### Conflict: Denied Ops
**Llega:** Q3 **Pub:** Proein
**Des:** Pivotal **Decimos:** Necesita mejorar

El equipo Conflict ha sido separado en dos comandos que actúan por separado y en secreto a las órdenes de las agencias americanas más secretas. Acaba con el terrorismo con algo de táctica.



### Top Spin 3
**Llega:** Q3 **Pub:** 2K Games
**Des:** 2K Sports **Decimos:** Pinta muy bien

Hay dos caminos: parecerse a la primera entrega o a la segunda. Parece que toma el correcto, tomando tintes que recuerdan al título original, que plantó cara a Virtua Tennis.



### Ninja Gaiden 2
**Llega:** Q3 **Pub:** Tecmo
**Des:** Tecmo **Decimos:** No puedo esperar

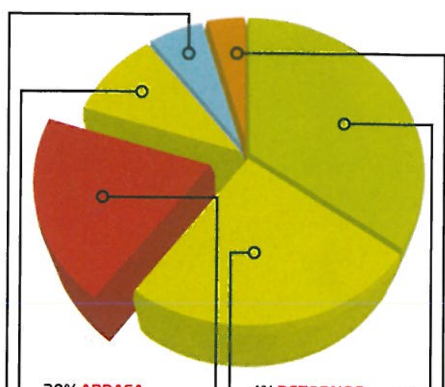
Cada día está más cercana la sombra alargada de Ryu Hayabusa... ¿El mejor beat´em up de la historia? Sólo si supera a su magistral primera parte.

### ¿ES UN JUEGO? ¿ES UNA PELI?
Las adaptaciones que se nos vienen encima

Ya hemos citado unas cuantas adaptaciones de películas, pero hay otras tantas en camino. Por ejemplo, las aventuras Lego de Indiana Jones, sombrero incluido, y de el bueno de Batman. También se asoman por el horizonte un batallón de Aliens en el próximo shooter de Gearbox y Sega y en el RPG basado en la misma licencia.

## LLEGA EL INVIERNO

**Haz la lista para pedir a los reyes**



**20% ARRASA CIUDADES**
*Destroy All Humans, Postal III* y *Outsider* destruye tu ciudad.

**10% CINE NEGRO**
No hablamos de pelis de Spike Lee, sino de Gansters: *LA Noire* y *Mafia 2*.

**6% MR. JACKSON**
Si al señor Jackson le place nos enseñará su proyecto de Halo, y si no, a la Tierra Media.

**4% RETORNOS**
Un oso gordo y un pájaro no son una buena pareja de baile, a no ser que Rare decida lo contrario.

**35% ZOMBIES AL SOL**
El viaje de Chris Redfield a África promete más emociones que las de un safari por la sabana.

**25% MISTERIO**
Un peblo terrorífico. Clásico pero efectivo, que se lo digan a Alan Wake.



## Borderlands

**Llega:** Q4 **Pub:** 2K Games
**Des:** Gearbox **Decimos:** No podemos esperar

**Si Mad Max levantara la cabeza y viese este juego se levantaría y empezaría a disparar con cualquiera de las 600.000 armas, mientras hace las misiones que le surjan...**

## The Outsider

**Llega:** Q4
**Pub:** ¿?
**Des:** Frontier
**Decimos:** Mola

Lo confesamos, no sabemos exactamente de qué va, pero promote libertad total de elección.

## They

**Llega:** 2009
**Pub:** IMC
**Des:** Metropolis
**Decimos:** Veremos

Un shooter que nos recuerda a Hald Life 2, pero con un arsenal tan personalizable que hace que sea distinto para cada jugador.



## Banjo-Kazooie

**Llega:** Q4 **Pub:** Microsoft
**Des:** Rare **Decimos:** No puedo esperar

Llevamos esperando algo grande de Rare tanto tiempo que seguro que esta vez suena la flauta y dan la razón a los que decidieron pagar más de 12 cifras por el estudio hace unos años.

## Rage

**Llega:** ¿?
**Pub:** ¿?
**Des:** id Software
**Decimos:** Mola

Empezó como una simple demo y se ha convertido en un proyecto real, con gráficos que te dejan helado.



## Alan Wake

**Llega:** Q4 **Pub:** Microsoft
**Des:** Remedy **Decimos:** Imprescindible

Un survival horror de lujo donde técnica, argumento y ambientación se dan la mano para conseguir crear una experiencia increíble, de esas que nos hacen sentirnos pequeñitos en el sofá.



## Indiana Jones

**Llega:** Q4 **Pub:** Activision
**Des:** LucasArts **Decimos:** Imprescindible

Látigo, sombrero de ala ancha, pistolas, puños... Todo preparado para el gran regreso del arqueólogo más grande de la historia en una apasionante aventura sobre un misterio bíblico.



## The Lord of the Rings: The White Council

**Llega:** Q4 **Pub:** EA
**Des:** EA **Decimos:** No puedo esperar

Vuelve a la Tierra Media en un acuerdo sin precedentes. Explora los terrenos que pisan los medianos desde Hobbiton hasta el monte del destino, mientras cumples las misiones que te encomienda el Concilio Blanco, aunque siempre con una libertad de acción digna de las mejores novelas. Llega más allá e interactúa con los protagonistas de las pelis. No les podrás pegar una tollina , pero dejará a los fans con una estúpida sonrisa de satisfacción recorriendo sus caras.

## Mafia 2

**Llega:** Q4 **Pub:** 2K Games
**Des:** Illusion Softworks
**Decimos:** Pinta bien

El hermano pequeño de GTA se ha hecho mayor y sabe andar solo. Acción mafiosa, con gráficos de última generación..



# Resident Evil 5

**Llega:** Q4 **Pub:** EA **Des:** Capcom **Decimos:** Imprescindible

Llevamos tanto tiempo esperándolo con ansia, que parece mentira que ya esté tan cerca. La nueva entrega del survival horror más famoso ha llegado con nuevos aires. Olvidemos eso de que los zombis tienen miedo a la luz. En África lo que hay es poca sombra, además de montones de seres poseídos y armados, con la idea de abrirnos en canal como si fuéramos un simple regalo de Navidad. Y con un nivel gráfico capaz de revolver las tripas a un cirujano plástico.....

## All Points Bulletin

**Llega:** Q4
**Pub:** Webzen
**Des:** Real Time Worlds
**Decimos:** Mola

Otra historia de policías contra gansters, pero ambientada en la época actual y muy enfocada a la vertiente multijugador. Si tiene la mitad de carisma y estilo que su anterior juego, Crackdown, habrá que estar atentos.

## L.A. Noire

**Llega:** Q4 **Pub:** 2K Games
**Des:** Team Bondi **Decimos:** Pinta bien

Una historia de detectives al estilo del cine negro, pero con la libertad de GTA. Si la historia acompaña, puede ser una de las grandes sorpresas de estas Navidades. Le estaremos vigilando.



## Infinite Undiscovery

**Llega:** Q4
**Pub:** Square Enix
**Des:** Tri-Ace
**Decimos:** Pinta bien

Más rol oriental, de la mano de los creadores de Eternal Sonata y un mejor sistema de combate.



## Destroy All Humans: Path of the Furon

**Llega:** Q4 **Pub:** THQ
**Des:** Sandblast Games
**Decimos:** Necesita mejorar

El viejo Cripto sigue empeñado en conquistar la tierra o destruirla en el intento. Esta vez viaja a la década de los 80 para ser entrenado por un maestro de Kung-fu. Mucho humor, acción y libertad de movimientos en una secuela que pretende no cambiar demasiado su filosofía original

## Postal III

**Llega:** Q4
**Pub:** Running With Scissors
**Des:** Akella **Decimos:** Necesita mejorar

El juego soñado por psicópatas y meones compulsivos, vuelve por sus fueros. ¿Seguirá teniendo ese magnetismo animal? Acción para los fans de Jackass y todos aquellos que se quedan con ganas de más sangre tras un telediario.

## The Precursors

**Llega:** Q4
**Pub:** Russobit-M
**Des:** Deep Shadows
**Decimos:** A ver...

Un FPS con aliens viajando por el espacio antes que el hombre.

## Peter Jackson: Projecto Halo

**Llega:** Q4
**Pub:** Microsoft
**Des:** Peter Jackson
**Decimos:** Imprescindible

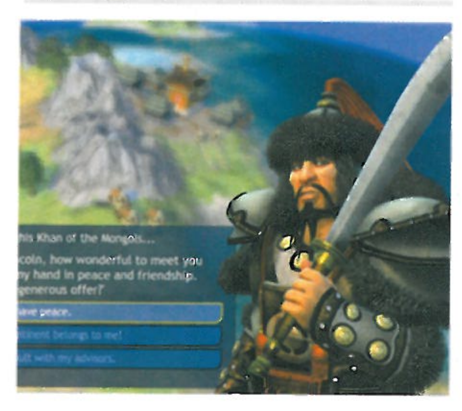
No sabemos qué será, pero seguro que es la bomba.

# XBOX 360 PREVIEWS

Para más información, visita www.xbox.com

## CONTENIDOS







**BURRO GRANDE...**
En la aventura los personajes se encuentran con enemigos de todo tamaño y pelaje, pero los monstruos de proporciones gigantescas son los más vistosos y agradecidos. Luchar contra ellos y recibir sus embestidas es de lo mejorcito.

**LOS INMORTALES**
El protagonista de la aventura, Kaim, y Seth (una atractiva pirata) son inmortales, por lo que son los únicos componentes del grupo de héroes que no podrán morir. Aunque sean derrotados en un combate, no verás la palabra 'Game Over' en pantalla.



## Info

**Publica** *Microsoft*
**Desarrolla** *Mistwalker / Feelplus Inc.*
**Jugadores** *1*
**Online** *N/A*

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

**Lanzamiento** 29 de febrero

# Lost Odyssey

## Contened la respiración: ya está aquí el segundo RPG exclusivo de Sakaguchi para Xbox360

**Un campo de batalla gigantesco aparece en pantalla y se distinguen dos ejércitos a punto de batirse en combate. Los soldados de ambas facciones lo cubren todo, hasta donde abarca la vista. Comienza el ruido de los aceros, el crujir de las gigantescas máquinas de guerra y el murmullo de los hechizos de los grandes magos, que otorgan diferentes ventajas a sus soldados e, incluso, levantan de entre los muertos a sus combatientes caídos.**

Esta es la escena introductoria de Lost Odyssey, la nueva gran superproducción RPG que llega a nuestras consolas. Y en medio de las escenas cinemáticas de espectacular belleza aparece el héroe, dando mandobles y lanzando enemigos por el aire. Enseguida tomamos los mandos y nos ponemos en su pellejo, dando nuestros primeros pasitos en el sistema de combate por turnos de este juegazo. Casi no apreciamos cambio en pantalla entre las escenas cinemáticas y las movidas por el motor del juego. Pero cuando nos vamos calentando, todo se para, el cielo se abre y comienza a deshacerse en pedazos, desplomándose sobre la tierra y aniquilando a ambos ejércitos. Pero nuestro héroe sigue vivo. Y es que se trata de Kaim, un ser inmortal que ha vivido ya entre los ►►





hombres la friolera de 1.000 años, pero que desconoce su verdadera identidad, el porqué de su inmortalidad y, como el resto de mortales, su destino.

Kaim no recuerda demasiado lo que ha pasado en el último milenio y eso, claro está, le tiene un tanto despistadillo. Sólo a través de extraños sueños irá reconstruyendo escenas de su tormentoso pasado, para descubrir, allá por el final del extensísimo juego (hay que superar 4 DVD´s de doble capa), toda la verdad sobre su vida.

## Otra vez Sakaguchi

Aunque la premisa de este RPG sea interesante y original a priori, ¿por qué tendríamos que prestarle una atención especial? Pues, básicamente, porque se trata de la segunda superproducción exclusiva para 360 de Hironobu Sakaguchi, el papá de Final Fantasy. Después del genial Blue Dragon, ha vuelto a juntar a la tropa habitual para crear un título épico a la altura de la saga que le dio fama. Nobuo Uematsu vuelve a estar a cargo de la banda sonora; el popular novelista japonés Kiyoshi Shigematsu ha escrito el guión del juego y, al igual que para *Blue Dragon* se tirara de la pluma de Akira Toriyama, ahora el encargado de diseñar los personajes del juego ha sido Takahiro Inoue, creador de mangas como Vagabond o Slam Dunk. Vamos, que cuando Mistwalker se plantea crear un RPG lo hace siempre a lo grande, superproducción con mayúsculas, y con ***Lost Odyssey*** han conseguido un título espectacular. Una aventura épica, cargada de momentos memorables y con un apartado técnico mayúsculo que se extiende a lo largo de 4 DVD´s de doble capa. Cientos de horas de rol por turnos para los adictos al género, que aquí van a tener bastante más tela que cortar que en *Blue Dragon*, y aquello también tuvo su miga.

*"Una aventura épica y mágica que se extiende a lo largo de cuatro DVD´s"*

## Revolución mágica

Lo poco que sabemos del pobre Kaim Argonar es que, actualmente, sirve como guerrero en el ejército de Urha, una de las tres naciones en conflicto del juego, y que ha perdido completamente la memoria desde el holocausto ocurrido en el campo de batalla que sirve de introducción al título. Los habitantes del mundo donde transcurre la aventura han descubierto el poder de la magia hace unas generaciones y están a punto de protagonizar la conocida como 'revolución mágico-industrial', utilizando el poder mágico como la fuente de energía más potente que existe. Esta fuente de energía inagotable hace avanzar a la sociedad, moviendo máquinas increíbles y facilitando la vida de sus habitantes. Pero también les ha conducido a la guerra entre facciones, por no hablar de lo peligroso de utilizar el poder mágico a la ligera, sin conocer todas sus consecuencias.



"Kaim ha sido condenado a vivir más de 1.000 años, pero su memoria ha sido borrada"



Kaim comenzará un viaje en busca de respuestas, tanto sobre los peligros que amenazan a Urha (el creciente conflicto bélico, el desequilibrio de la magia y hasta una conspiración que intenta restaurar la monarquía en la joven república) como sobre el misterio de su pasado y el porqué de la maldición que le obliga a vivir más de 1.000 años. La trama principal del juego irá recuperando escenas del pasado de Kaim (de esos 1.000 años de vida) a través de los sueños de éste (que aparecerán cuando descansa o cuando se cruza con algún personaje). Estos sueños aparecen en pantalla en forma de relato corto que tendremos que leer.
En su viaje, Kaim se encuentra con Seth, una chica inmortal que sufre su misma maldición, la de la inmortalidad, y su misma amnesia. Seth se unirá al equipo de Kaim, al igual que otros personajes mortales jugables (hasta ocho en total), a los que podremos colocar en formación a la hora de enfrentar los diferentes combates.

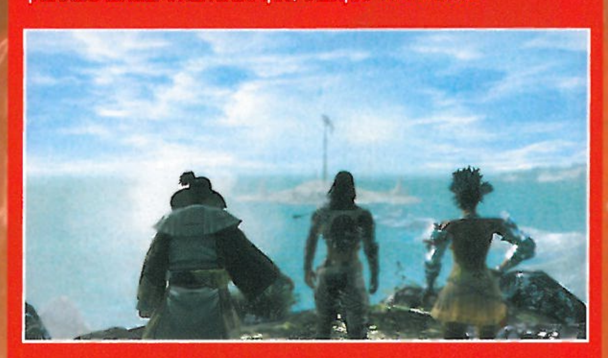
## Hora de luchar

Tras casi más de hora y media de introducción (parece que jugamos un poco pero todo es introducción, no

## PONTE A LEER

**LOS SUEÑOS DE KAIM**

El principal de los interrogantes de la aventura es la historia pasada de Kaim, porque 1.000 años de vida son muchos años y resulta bastante molesto (sobre todo para él mismo) no acordarse de nada de lo que ha pasado en todo ese tiempo. A lo largo de la aventura, el protagonista irá teniendo una serie de sueños, un total de 34, que aparecerán cuando se cruce con algún personaje, encuentra algún objeto concreto o visite algún escenario. Estos sueños aparecen de repente y son relatos textuales que aparecen en pantalla y que hay que pararse muy detenidamente a leer. Y digo detenidamente, porque leer cada texto puede llevarnos de 15 a 20 minutos. Afortunadamente, estos relatos aparecen con una fantástica banda sonora y con una serie de fondos animados que facilitan y amenizan la lectura. Todos los textos están escritos de forma magistral por el novelista nipón Kiyoshi Shigematsu, son realmente tristes y hacen referencia a secuencias de la vida pasada de Kaim, junto con personas con las que compartió alguno de sus 1.000 años de existencia. Al principio, los relatos parecen textos inconexos que, aunque de brillante



ejecución, nada van a resolvernos de los misterios de la vida de Kaim. Pero a medida que avancemos, comenzaremos a encontrar un sentido general a las historias y las pistas sobre el desenlace del juego irán apareciendo ante nuestros ojos. Como curiosidad para todos aquellos que se enamoren de esta aventura y, a pesar de que es casi imposible conseguirlo en nuestro país, en Japón se ha publicado un libro que recopila todos los relatos y que lleva por título "El viajero eterno. Lost Odyssey. El sueño de mil años". Los fans ávidos de conocer mucho más sobre el título o de guardar en formato papel tan bellas narraciones pueden intentar adquirirlo por Internet, aunque de momento sólo está editado en japonés. Parece ser que en el país del sol naciente las ventas del libro no andan nada mal.






El momento de atacar: intenta hacer coincidir tus anillos.

### ¡AL ATAQUE!

Las secuencias de cada ataque en medio de los combates resultan espectaculares. Además, se podría decir que son únicas, ya que cada combate cambia por el entorno, por los enemigos y por la casi interminable combinación de habilidades, anillos, armas...

os dejéis engañar) por fin el juego nos mete en la aventura de lleno. Para disfrutar del viaje tenemos un gigantesco mapa por delante y unas grandes fases de exploración. Todo, a través de unos escenarios espectaculares, con unos gráficos de infarto, como podéis ver en las capturas que ilustran estas páginas. En estas fases de exploración, los componentes del equipo se 'plegarán' dentro del cuerpo de Kaim de la manera habitual, por lo que sólo manejaremos a nuestro héroe. Hablar con todos los personajes y hurgar en todos los rincones es fundamental para obtener información y objetos útiles, como todo el mundo sabe. Pero, como os podéis imaginar, el peso del juego está puesto en los combates por turnos, que se sucederán de forma aleatoria en cualquier paso que demos por los distintos escenarios abiertos del juego.

El sistema de combate se basa, como siempre, en el buen enlazar de defensas, ataques frontales, utilización de objetos y hechizos, de cada uno de los componentes del equipo. El sistema de menús en pantalla nos ha resultado especialmente claro y cómodo, a lo que ayudan los geniales mini-tutoriales que aparecen en pantalla cada vez que nos encontramos con algo nuevo.

Hasta aquí, todo es bastante habitual en títulos anteriores del género, pero cuenta con algunos elementos originales. Uno de ellos es el sistema de anillos. Estos anillos pueden ser encontrados, fabricados y combinados con un gran número de posibilidades y combinaciones, y aplicados a los hechizos y armas, proporcionan a éstas habilidades especiales, potenciando su poder de ataque. Una vez aplicado un anillo concreto a un arma, al lanzar un ataque, justo sobre la secuencia del golpe, un pequeño mini-juego nos reta a hacer coincidir dos anillos de forma rápida y precisa (utilizando un giro completo del stick derecho) para medir la eficacia del golpe. Si conseguimos unir los anillos de froma perfecta, el golpe quitará muchos más puntos de salud. También es interesante conocer el tipo de enemigo al que nos enfrentamos (los hay de aire, tierra, agua y fuego), ya que según el 'elemento fundamental' al que pertenezcan serán más sensibles o inmunes a según qué ataques y hechizos (hay hechizos de agua, aire, fuego





## "Aunque los combates tienen una gran presencia, no son lo único que aparece en esta gran producción"

y tierra). Equiparse de forma correcta es fundamental para salir victoriosos de los miles de encuentros hostiles. Otro elemento interesante es el de las habilidades, que los personajes pueden aprender y que podremos equipar en sus limitadas 'casillas de habilidad'. Las habilidades pueden adquirirse en algún nivel, aprenderse de algún personaje de nuestro propio equipo e, incluso, conseguirse de algún enemigo abatido que la haya utilizado con nosotros (también al acabar una batalla obtendremos objetos de los enemigos caídos). Robar habilidades, hechizos u objetos es también una buena opción. Las animaciones de los combates son pura magia, y la combinación de anillos, armas, habilidades y hechizos hacen que no se hagan nada repetitivos.

Pero, aunque hay una gran presencia de los combates, no lo son todo. Los puzzles, las tramas, los escenarios con objetivos de lo más variado, la exploración y las secuencias que nos narran la genial historia harán que nos enamoremos de este juego.



# FALLOUT 3

## El nuevo RPG de los creadores de Oblivion

**Info**

**Publica** Bethesda
**Desarrolla** Bethesda
**Jugadores** 1
**Online** No

**TIENE PINTA...**

Imprescindible
*No puedo esperar*
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

**Hay algo de Dickens en Fallout 3. Aquella representación del Londres Victoriano que resaltaba tan bien las cloacas de la ciudad, donde la gente se afanaba por sobrevivir. El trapero, el carterista, los esclavos de las casas de trabajo... Todos sobrevivieron en una sociedad en la que los recursos eran escasos.**

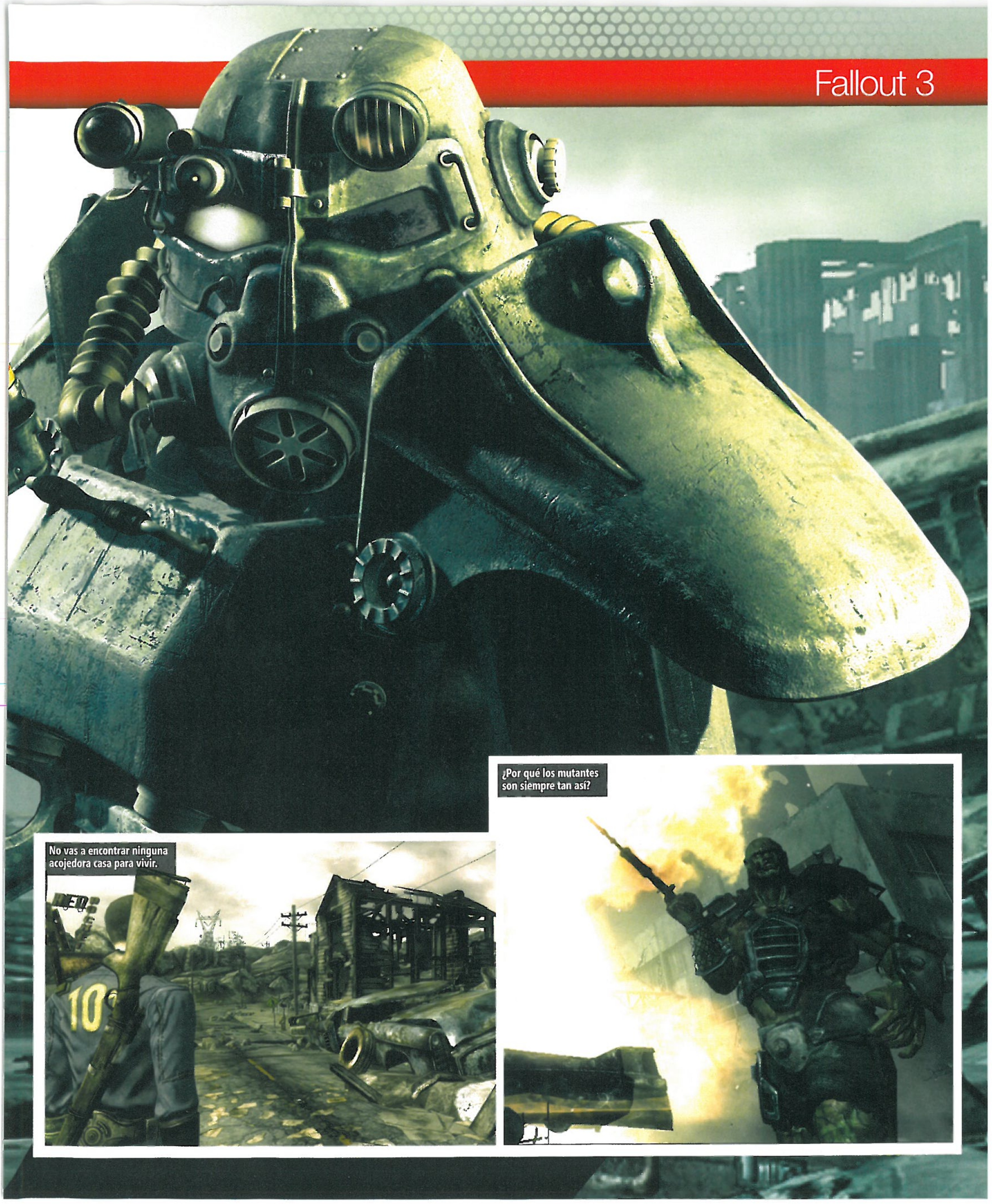
En ***Fallout 3***, la humanidad está otra vez reducida a hurgar en las sobras de sus mayores –excepto que esta vez los mayores son los muertos del pasado, ya que el mundo ha sido eliminado por la guerra nuclear–. Los mutantes vagan por la superficie del planeta y la poca gente normal que queda se gana la vida con el suelo estéril...

Pete Hines, el carismático vicepresidente de Marketing de Bethesda, nos guía a través del juego. "Está ambientado en Washington DC, 200 años después de caer las bombas. Tienes que sobrevivir en este páramo. Todo se basa en las elecciones del jugador. '¿Cómo ha llegado el mundo a este estado?' No vamos a pasar todo el tiempo explicando cómo llegamos a esto; el mundo se ha convertido en un infierno; la gente ha emergido de algunas criptas para intentar comenzar de nuevo... No vamos a entrar en detalles de lo que tiene lugar. La explicación que hacemos es por qué los súper-mutantes están ahí y cosas por el estilo. De todas formas, es muy simple: el mundo ha estallado. Han pasado 200 años. Esto es lo que está pasando."

Entre los supervivientes está la gente de las criptas, que pasaron el apocalipsis enterrados; Hines explicó un poco sobre estos moradores de las profundidades.

"Vault-Tec construyó las criptas", –dice Hines– "Verás anuncios por el lugar con el Vault Boy diciendo: '¡Reserva tu lugar en las criptas para que cuando caigan las bombas estés a salvo!' Hay otras criptas que atravesarás –no vamos a decir ni ►►

> "Es simple. Han pasado 200 años desde el holocausto"


No vas a encontrar ninguna acojedora casa para vivir.
¿Por qué los mutantes son siempre tan así?





¡Bienvenido a Washington D.C.!

Encontramos pocas caras amigas.

cuáles ni cuántas."

El Vault Boy viene de los títulos de *Fallout* originales de PC, y es la mascota de Vault-Tec. "Él tipifica esa positividad y esa cara sonriente, que hace que el escenario de *Fallout* sea tan bueno," dice Hines.

Las criptas están sometidas a test psicológicos ideados por científicos, como Milgram y Skinner en los años 50, test que tanto atormentaron a sus sujetos y que cambiaron la forma en la que vemos el comportamiento humano. De hecho, todas las criptas eran diferentes experimentos de Vault-Tec, test para ver cómo se comportaba la gente en diferentes situaciones. "En una cripta. Por ejemplo, había una pistola; en otra, todo el mundo tenía una pistola. Y la cripta 101 se cerró y nunca se volvió a abrir." Otra cripta interesante es la número 69, en la que había un hombre y 999 mujeres.

## "Las criptas eran, en realidad, test científicos de los 50"

Como dijimos en nuestra pasada preview del juego, tu personaje emerge de la cripta, en la cual ha pasado toda su vida en busca de su padre. Se ve a sí mismo en la capital de América, el lugar más dañado del país. "Los dos primeros juegos estaban ambientados en la Costa Oeste, así que decidimos imaginar qué estaba pasando en este lugar, lo que sucedía en la capital de la nación. Hace un pequeño giro con respecto a los primeros dos títulos, mientras que sigue los cánones de la serie Fallout, no sigue directamente la historia del 1 ó el 2. Es un lugar que conocemos bien, ya que nuestro estudio está situado justo en las afueras de la ciudad."

Además, los chicos han hecho su investigación, con puntos de referencia y decorados del Washington alternativo que exploras. "Es una línea del tiempo diferente a la nuestra," explica Hines. "Se rompe después de la Segunda Guerra Mundial; los edificios que existían antes de esa separación estarán ahí, como el Capitol Hill o el Jefferson Memorial, pero también hay un montón de cosas construidas después de 1945. Puede que veas una central nuclear o una fábrica




## SUPERVIVENCIA

Camina por los deshechos

La manera en la que se juega a *Fallout 3* no está tan lejos de *Oblivion*. Atravesando enormes áreas de juego y pasando el tiempo en misiones o simplemente encontrando localizaciones interesantes para buscar equipamiento. Tiene una libertad completa, aparte de las misiones de la historia, que te meten de lleno en una conspiración en la cual incluso tu padre se verá inmerso. Cierto: el combate es muy distinto al de *Oblivion*, pero aún es una tarea pendiente en los juegos de rol en primera persona. Los caballos han sido sustituidos por una pelea a pie por la supervivencia. No hay pociones, pero tendremos botiquines

**El Vault Boy impregna el juego con un aura de la feliz familia nuclear de los años 50. O al menos eso intenta.**



Aunque no lo creas, es de los buenos.

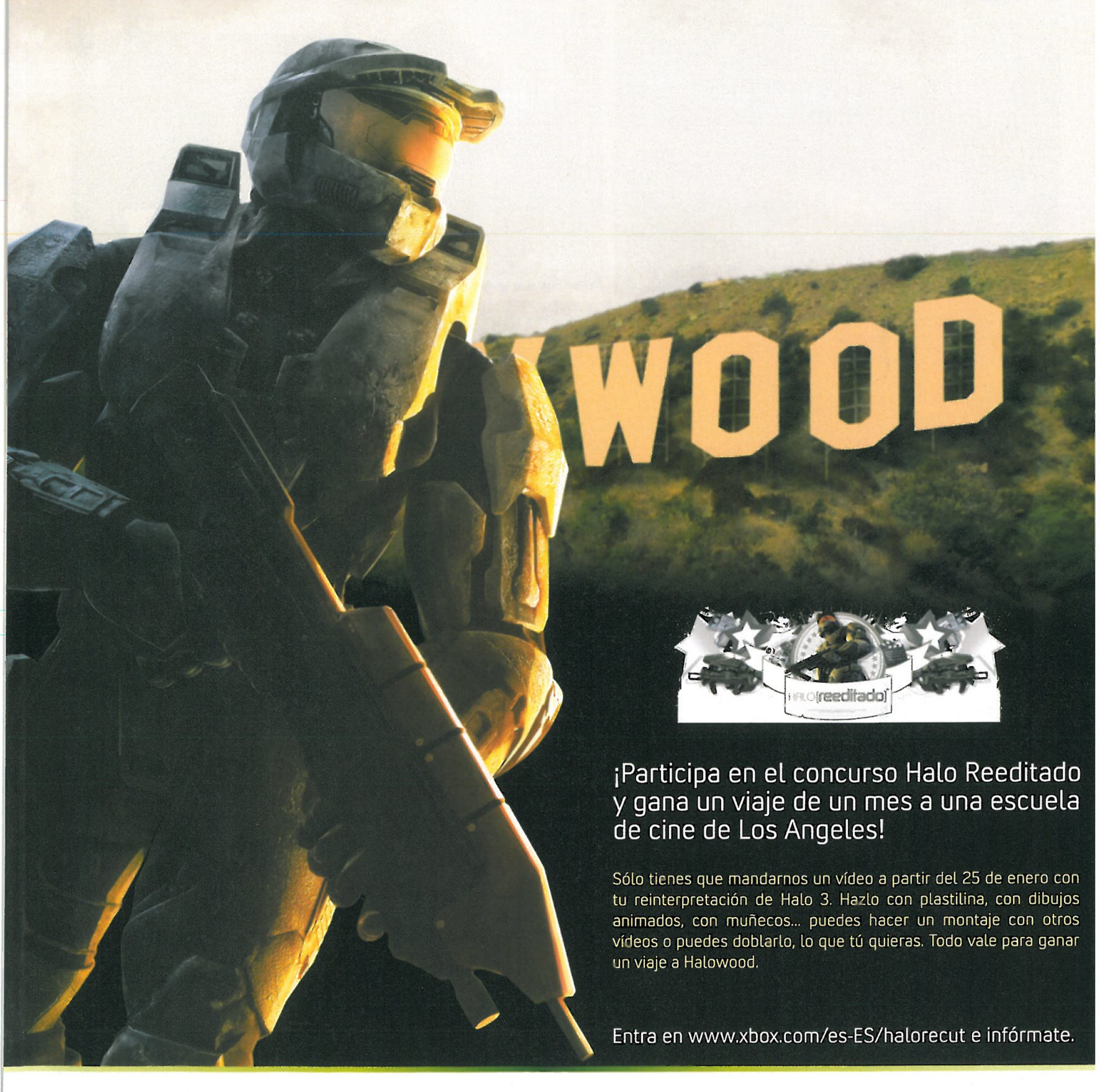
Los escenarios son de lo más deprimente y sobrecogedor.

enmedio del resto de edificios y pienses: '¡Eso no debería estar ahí!'" Saliendo de la cripta, a través de una enorme puerta circular, pasando los cuerpos de los cadáveres atrapados en el exterior dos siglos atrás, vemos el Monumento de Washington en la distancia, pasando los edificios destruidos, el terreno destrozado y las hormigas gigantes...

El mundo es mucho más pequeño que en *Oblivion*, pero con tareas por hacer. "Nunca nos hemos preocupado de atravesar el mundo"—dice Hines—, "pero es entre el 50 y el 80 por ciento del tamaño de *Oblivion*. Está diseñado para sentir como los páramos de la capital deben parecer—un mundo apocalíptico— al contrario que en *Oblivion*, donde estaba la capital de provincia en lo alto del reino de su imperio, con grandes ciudades bulliciosas. Es un cambio en la magnitud y el enfoque sobre lo que está pasando en este mundo."

Vagando por los páramos, da una sensación de que siempre hay cosas que hacer, al igual que en *Oblivion*. Una hormiga gigante se abalanza sobre nosotros y probamos el sistema de apuntado asistido de Vault-Tec. La acción se para, mientras apuntamos a partes del cuerpo en particular y nos dan el porcentaje de probabilidades de golpear. Puedes realizar ataques a los enemigos desde aquí, después apretar el botón del play y tu personaje hará las acciones en el orden indicado. Nuestro primer tiro acaba con la pierna izquierda de la hormiga, mientras que el segundo golpea un motor de coche nuclear cercano, haciéndolo explotar junto con la hormiga y saturando los alrededores con radiación. Hines habla sobre ello: "Una cosa que hicimos bien en *Oblivion* era la relativa distancia entre tú y las cosas que hacer en el mundo. Tira una pelota en el mapa y habrá algo que hacer a una cierta distancia.

## "Comerás una iguana clavada en un palo. No hay mucho más allí"



Bienvenido a Halowood
WOOD
HALO[reeditado]
¡Participa en el concurso Halo Reeditado y gana un viaje de un mes a una escuela de cine de Los Angeles!
Sólo tienes que mandarnos un vídeo a partir del 25 de enero con tu reinterpretación de Halo 3. Hazlo con plastilina, con dibujos animados, con muñecos... puedes hacer un montaje con otros vídeos o puedes doblarlo, lo que tú quieras. Todo vale para ganar un viaje a Halowood.
Entra en www.xbox.com/es-ES/halorecut e infórmate.
Jump in.
XBOX 360 LIVE



Los anuncios del Vault Boy son de lo más gracioso.

Huye de los brotes de radiación nuclear.

## VOCES DE HOLLYWOOD

Bethesda fue criticado en Oblivion por usar tan sólo unas pocas voces de actores. ¿Ha cambiado algo esta vez? "Hay alguna voz más de actores en Fallout 3 que las que hubo en Oblivion –dos o tres veces más – dice Hines, "pero hay un menor número de personajes y los diálogos pueden especializarse." ¿Y qué hay de las voces de actores famosos? ¿Piensan que añaden algo al juego? Por ejemplo, Ron Perlman hará su papel como narrador del juego, pero está en casi todos los juegos de hoy en día. ¿No está un poco desgastado ya? "Hay algunas voces de actores de primera." Dice Hines: "Ron tiene talento como actor y, aparte de su gran voz, fue el narrador de las dos primeras partes, así que volvimos en su búsqueda. Liam Neeson no es alguien que, fuera del juego de Batman, lo haya hecho alguna vez. Tiene una voz muy fuerte para el personaje del padre, y ha trabajado duro para lograrlo. Nos imaginamos quién puede ser la persona correcta y vamos a por ella".

Un mundo de un espacio sin fin y caminar sin sentido no es divertido." Desde luego, ésa es una lección que deberían aprender otros desarrolladores.

## Hombre vivo

Vagamos más allá y atravesamos el asentamiento de Megaton, uno de los mayores montones de mierda a los que llaman ciudad en este mundo. En su interior, la ciudad es lúgubre y sucia, como vivir en un contenedor. Nos dejó un poco extrañados que hubiera tanta gente viva en la ciudad, sobre todo porque no imaginamos lo que están haciendo para sobrevivir. ¿De




Elige la mejor zona para golpear.

dónde sacan la comida? "Emil Pagliarulo, el diseñador jefe, me hizo leer The Road, de Cormac McCarthy," explica Hines. "Si lees la parte del mundo post-apocalíptico, entonces sí: todo debería estar absolutamente muerto, y no debería haber nada para comer, excepto cosas enlatadas. Si tomas esa visión, entonces no debería quedar nadie en 200 años. En nuestro mundo las cosas claramente no son tan abundantes como lo fueron en su día; no hay cosechas en los campos, pero la gente aún está viva. Puede que hayan mutado. A lo mejor tienes que comer iguana en un palo, pero hay comida. Hay recursos, con agua libre de radiaciones, y algún tipo de comercio ha sido desarrollado. No es tan deprimente como el punto de vista de McCarthy, aunque realmente es un mundo muy duro."

## "Incluiremos entre nueve y doce finales diferentes".

Más adelante jugamos en algunos lugares que ya habíamos visto antes; luchar en los túneles del sistema del metro que unen los pocos asentamientos, una explosión de una bomba inactiva en el centro Megaton... Por el momento, luchamos codo con codo con la fuertemente armada Hermandad de Acero (un grupo de sujetos intentando reclamar el mundo) en las ruinas del centro de Washington. Es ahí donde encontramos al Gigante Supermutante, uno de los momentos destacados de la demo. Los Supermutantes son humanos infectados por el FEV —el Forced Evolutionary Virus—, diseñado por los militares para adaptar a los



## TIPOS DE CRIPTAS

### Eres de la 101. ¿Qué hay en las demás?

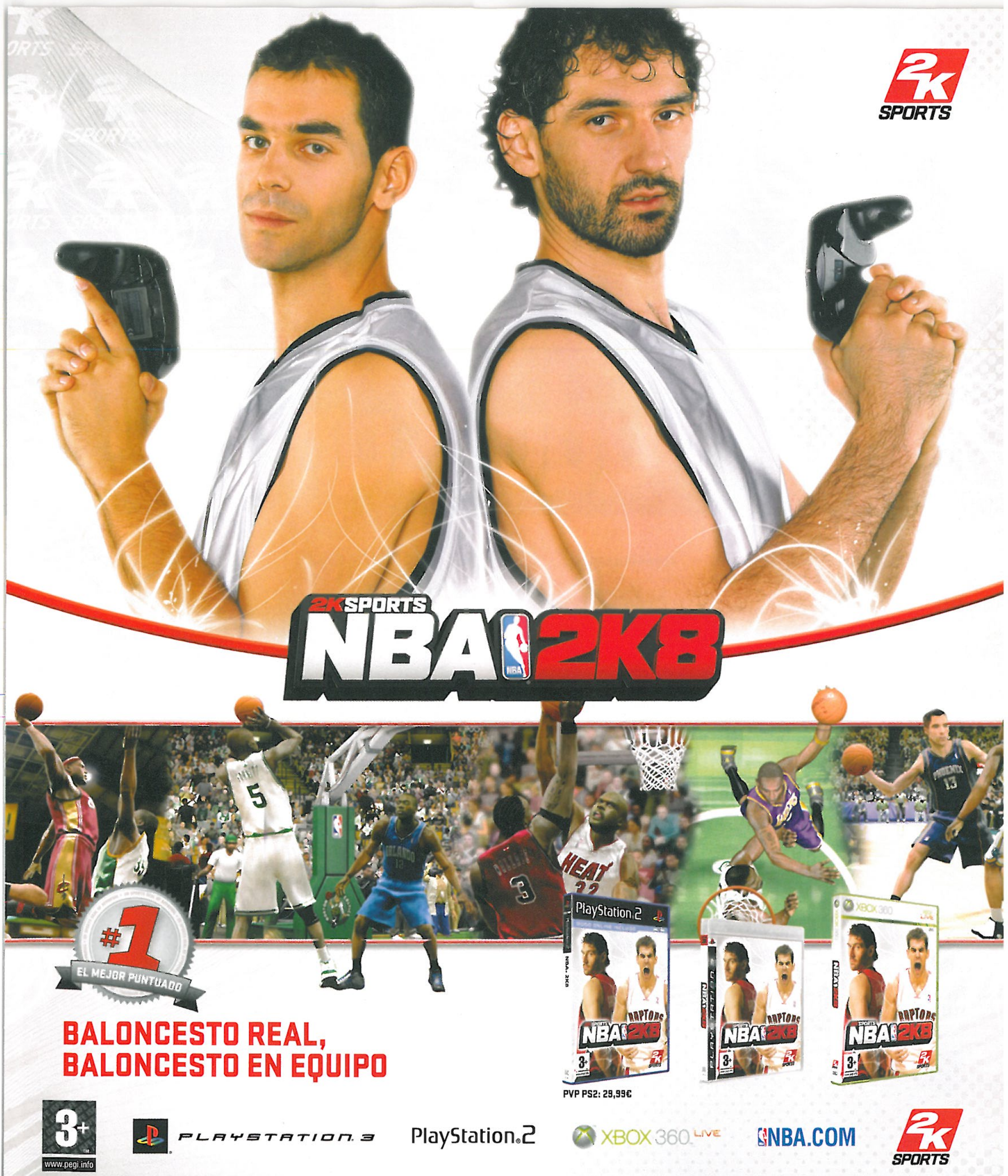
**CRIPTA 8** De *Fallout 2*, era una cripta de control que se abrió después de 10 años para repoblar la superficie del mundo.
**CRIPTA 12** Del *Fallout* original; debido a un mal funcionamiento de la puerta, sus habitantes fueron expuestos a una enorme cantidad de radiación.
**CRIPTA 13** De *Fallout* y *Fallout 2*, esta cripta tenía que estar sellada durante 200 años para estudiar el aislamiento social, pero el sistema se rompió.
**CRIPTA 15** De *Fallout* y *Fallout 2*, esta cripta debía permanecer cerrada durante 50 años e incluir gente de ideología radicalmente distintas.
**CRIPTA 27** Se introdujo el doble de población de la normal en esta cripta.
**CRIPTA 29** Esta cripta no contenía a nadie mayor de 15 años.
**CRIPTA 34** Esta cripta estaba sobresaturada de armas desbloqueadas.
**CRIPTA 36** Los dispensadores de alimento producían sólo una pequeña cantidad.
**CRIPTA 42** No había bombillas con más de 40 vatios, haciendo que la cripta estuviera realmente oscura todo el tiempo.
**CRIPTA 53** Cada pocos meses, la mayor parte del equipamiento se rompía. El daño era reparable, pero estaba diseñado para estresar a los habitantes.
**CRIPTA 55** Todas las cintas de video de entretenimiento fueron sustraídas.
**CRIPTA 56** Como la 55, excepto que había una cinta de un actor horrible cómico. Los sociólogos preveían que esta cripta caería antes que la 55.
**CRIPTA 68** Contenía 999 hombres y una mujer.
**CRIPTA 69** Tenía 999 mujeres y un hombre feliz.
**CRIPTA 70** Todos los dispensadores de ropa fallaban tras seis meses.
**CRIPTA 101** Debía permanecer cerrada para siempre.
**CRIPTA 106** Drogas psicoactivas se filtraban por el sistema de ventilación.

humanos a sobrevivir en el mundo post-nuclear. Por desgracia, además de hacerles duros, casi inmortales y súper fuertes, normalmente también les hace estúpidos y agresivos. "Una vez que este virus actúa, te hace estéril," dice Hines. "Así que la única manera de continuar la raza de Supermutantes es capturar a gente e infectarles." No imaginamos de dónde viene el gigante, a menos que hayan infectado a un elefante, pero, al llevar una puerta como escudo y un árbol como garrote, además enormemente alto, nos imaginamos que no es amistoso. Los tejedores de la época de Dickens tenían la posibilidad de escapar: podían conseguir otro trabajo, huir de la ciudad etc. Tu personaje nunca sabrá lo que es la vida fácil.



El mundo es un horror, pero se puede ser feliz.

Es el momento de emigrar a Jericho.

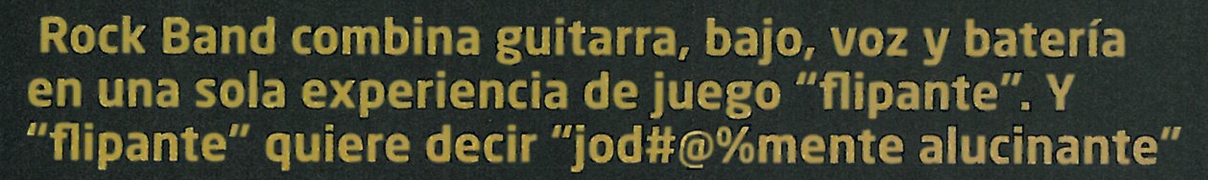

2K SPORTS
2K SPORTS
NBA 2K8
#1
EL MEJOR PUNTUADO
BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO
PlayStation 2
XBOX 360
PVP PS2: 29,99€
3+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
NBA.COM
2K SPORTS



# ¡¡Menuda Banda!!

**JUEGO:** ROCK BAND
**EDITOR:** MTV GAMES/EA **DESARROLLADOR:** HARMONIX
**LIVE/MULTIJUGADOR:** 4 jugadores en cooperativo y 2 jugadores en competición en la misma pantalla o a través de Xbox Live
**LA CAÑA:** Genial co-op, juego online. Nada mejor para fantasear con ser estrella del rock.









• Tug of War y Score Duel funcionan exactamente igual que Face-Off and Pro Face-Off en *Guitar Hero II*, pero con cada uno de los cuatro instrumentos.




• Si no tienes suficiente espacio para montar la batería, puedes ponerla encima de una mesita y ni siquiera usar los pies de sujección incluidos.

## ¡HEY, HO, LET'S GO! QUE DIRÍAN LOS RAMONES

Lo creas o no, vas a tener que tirar de polvos blancos para la cara y ceras Manley para conseguir la transformación definitiva en los nuevos Kiss. Quizá algún atuendo estrafalario, a lo Freddy Mercury, también funcione. O si no, chupa vaquera, botas de punta y un pañuelo ridículo anudado en la frente. No te extrañe afrontar una jornada de vicio frente al armario dentro de algunos meses, porque ***Rock Band*** –que se retrasa en nuestro país– va a tener un alto componente de show, espectáculo en vivo que hemos tenido la oportunidad de practicar visitando la oficina de Electronic Arts en Madrid.

Si eres de los que disfrutaron de pequeños con los "mecanos" (no el de los Cano y la Torroja, sino los de las chapas de metal y los tornillitos), vas a pasarte un rato de vicio impagable la primera vez que abras la fantástica caja de Rock Band, que en su edición más "lujosa" contará con guitarra, voz y batería y que en los Estados Unidos se ha vendido esta pasada Navidad por 170 dólares; es decir, poco más de 100 euros. Y si decimos esto es porque tendrás un buen rato de montaje a lo IKEA para que la batería coja forma, aunque, sinceramente, nunca tendrá el verdadero aspecto de una batería. Pero eso es lo de menos, si ofrece la posibilidad de aporrearla como si fuera de verdad y, lo mejor de todo, sin compasión. Porque –y esto lo hemos comprobado– aguanta los golpes al estilo de los "bateras jevis" más brutos. El resto será coser y cantar, enchufar guitarra y micro y montarte el trío inicial al que se le puede unir un bajista, si contamos con un segundo instrumento de "cuerda". Eso sí, y nos llamó la atención: hubo que poner un hub de USB conectado a la red eléctrica, porque la propia consola no era capaz de suministrar suficiente "power" a la banda entera... ¿Vendrá esto incluido en el pack?

## NO HACE FALTA SER BEETHOVEN

Todo lo que ha nacido en torno a Harmonix tiene como fondo algo parecido a que no hace falta ser Beethoven para poder hacer música. Lo genial de ***Rock Band*** no es que puedas aprender a tocar un instrumento, sino que te hace sentir como si ya supieses tocarlo. Todo es una extraña confluencia de investigación científica, interacción social y, sobre todo, pasión. Y el conjunto de ello se llama Harmonix.

"Cuando fundamos la empresa, en 1995, no estábamos, ni mucho menos, pensando en crear videojuegos," dice Alex Rigopulous, el CEO de Harmonix. "Mi cofundador, Eran Egozy, y yo estábamos muy motivados por un problema importante que existe en el mundo y que nadie se para a resolver: crear música es una de las experiencias continua en pág. 60 ▸▸ más increíbles que



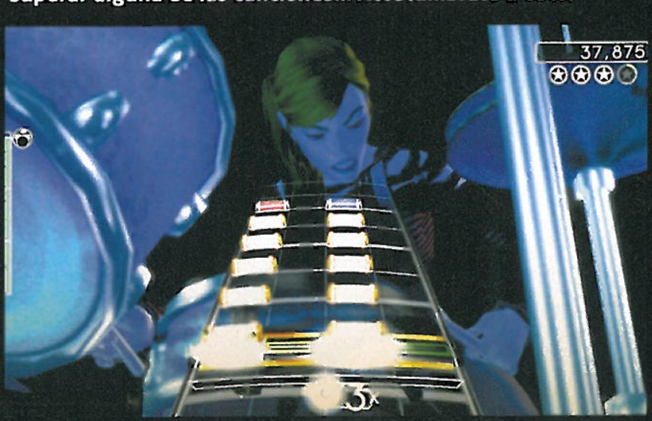

## "LA RECOMPENSA ES PURA PASIÓN"

a cualquier ser humano en su vida, pero casi nadie consigue tener acceso a esa experiencia. Casi todo el mundo lo intenta aprendiendo a tocar un instrumento en algún momento, y casi todo el mundo termina abandonando a los pocos meses o años porque es demasiado difícil. La gente no tiene el tiempo ni la paciencia para seguir y, por el contrario, tiene estas frustrantes y desagradables experiencias sin llegar a obtener nunca una recompensa. Cuando fundamos Harmonix teníamos la intención de crear nuevas formas de que la gente alcanzase el placer que provoca el hecho de hacer música".

Entre todas esas formas se incluyen algunos productos que tuvieron poco éxito en el mercado, tales como un joystick-musical y hasta varios títulos para PS2 aclamados por la crítica, pero de escasa comercialziación, como el *Frequency and Amplitude*. Harmonix se puso luego a trabajar con Konami en la creación de la serie *Karaoke Revolution*, y a continuación llegó RedOctane y la posibilidad de crear




• Si tu colega batería no está atento puede que no os dejen superar alguna de las canciones... Acostúmbrate a esto.




• El aspecto gráfico del juego es muy similar al de otras franquicias de Harmonix, sin mucha complicación.

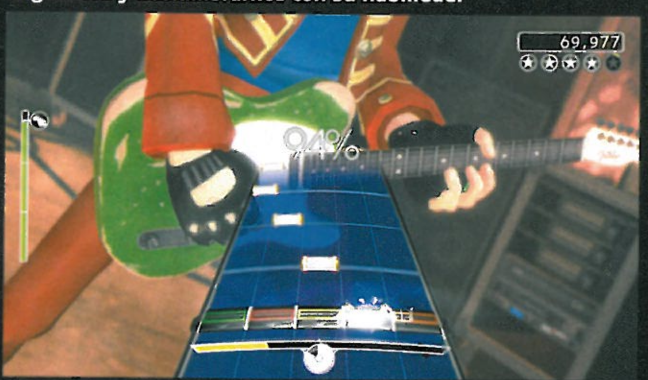
### EN LA BATERÍA



En los grupos de verdad, los baterías no suelen ser demasiado populares, pero en Rock Band son la estrella del espectáculo por una simple razón: ningún juego musical anterior ha tenido algo parecido a esto antes. Además, parece difícil de superar por el momento. Si has tenido algún contacto con una batería de verdad antes, el nivel Medio te parecerá demasiado fácil casi desde el principio. Eso sí, si eres un novato lo mejor es empezar por el nivel Fácil, que ofrece un entrenamiento moderado y suave. El nivel difícil... bueno, digamos que lo pusimos, pero no salió la cosa demasiado bien. Es un auténtico reto porque te obliga a tocar diferentes ritmos con cada uno de los brazos y con el bombo... un caos. Harmonix no duda en decir que los jugadores más expertos tendrán suficiente habilidad como para tocar una batería de verdad, aunque hablan de una batería sencilla, ya que en las de verdad puede llegar a haber ocho o más tambores diferentes, platillos, bombos,... Por cierto, como periférico, si no es bonito, lo que sí es práctico y fácil de instalar. Además, será el instrumento deseado por todos. Recuerda que el pedal es para que lo tengas presionado y sólo subas y bajes el pie cuando te lo pida la canción o terminarás con un esguince.




• **Gustavo "Dedos de Oro"no dudó ni un momento en empuñar la guitarra y deslumbrarnos con su habilidad.**




• **Los solos son todo un género en Rock Band... Tendrán nota.**

## LA LISTA SIN FIN

Acro-brats – "Day Late Dollar Short"
Aerosmith – "Train Kept A-Rollin'" *
Anarchy Club – "Blood Doll"
Bang Camaro – "Pleasure (Pleasure)"
Beastie Boys – "Sabotage"
Black Sabbath – "Paranoid" *
Blue Oyster Cult – "(Don't Fear) The Reaper"
Bon Jovi – "Wanted Dead or Alive"
Boston – "Foreplay/Long Time"
David Bowie – "Suffragette City"
The Clash – "Should I Stay Or Should I Go"
Coheed and Cambria – "Welcome Home"
Crooked X – "Nightmare"
Death of the Cool – "Can't Let Go"
Deep Purple – "Highway Star"
Faith No More – "Epic"
Fall Out Boy – "Dead on Arrival"
Flyleaf – "I'm So Sick"
Foo Fighters – "Learn to Fly"
Freezepop – "Brainpower"
Garbage – "I Think I'm Paranoid"
The Hives – "Main Offender"
Hole – "Celebrity Skin"
Honest Bob & the Factory-to-Dealer Incentives – "I Get By"
Iron Maiden – "Run to the Hills" *
Jet – "Are You Gonna Be My Girl"
Kiss – "Detroit Rock City"
The Killers – "When You Were Young"
The Konks – "29 Fingers"
Metallica – "Enter Sandman"
Molly Hatchet – "Flirtin' With Disaster"
The Mother Hips – "Time We Had"
Mountain – "Mississippi Queen" *
The New Pornographers – "Electric Version"
Nine Inch Nails – "The Hand That Feeds"
Nirvana – "In Bloom"
OK Go – "Here It Goes Again"
The Outlaws – "Green Grass & High Tides" *
Pixies – "Wave of Mutiliation"
The Police – "Next to You"
Queens of the Stone Age – "Go With the Flow"
R.E.M. – "Orange Crush"
Radiohead – "Creep"
Ramones – "Blitzkrieg Bop"
Red Hot Chili Peppers – "Dani California"
The Rolling Stones – "Gimme Shelter"
Rush – "Tom Sawyer" *
Smashing Pumpkins – "Cherub Rock"
Soundgarden – "Black Hole Sun"
Stone Temple Pilots – "Vasoline"
The Strokes – "Reptilia"
Sweet – "Ballroom Blitz" *
Timmy & The Lords of the Underworld – "Timmy & The Lords of the Underworld"
Tribe – "Outside"
Vagiant – "Seven"
Weezer – "Say It Ain't So"
The Who – "Won't Get Fooled Again"
Yeah Yeah Yeahs – "Maps"



## "NO SE TRATA DE HACER EL 100%, SINO DE EMOCIONARTE"

un periférico para consola que fuese una guitarra... *Guitar Hero* en el horizonte y el resto es todo un camino de éxito.

Activision compró RedOctane y MTV Games estuvo atenta para crear una sociedad con Harmonix, lo cual significaba que el estudio decía adiós a la franquicia *Guitar Hero*, pero también el nacimiento de una nueva aventura. La evolución había llegado en forma de banda de rock. *Guitar Hero* tan sólo fue el principio para lo que tenía que llegar... y estamos seguros que, mientras nosotros estamos aporreando guitarras, bajos, baterías y machacando micrófonos con nuestra voz, en Harmonix ya dirigen toda una orquesta sinfónica... Y si no, al tiempo.

## VAMOS A MONTARLA

Cualquiera puede darse cuenta de que ***Rock Band*** es la culminación de la evolución lógica realizada por *Karaoke Revolution* y *Guitar Hero*... incluso alguno habrá que diga que era previsible, pero lo cierto es que

sigue en la pág. 62 ▶▶

## GUITARREROS



La sensación de que no existe transición entre el nivel Medio y el Difícil de *Guitar Hero II* ha desaparecido en Rock Band. El juego está diseñado para que sea un paso más y no un salto difícil de superar. Además, el hecho de que se introduzca un elemento nuevo, como el botón naranja, no supone un enorme esfuerzo, al ser algo que va a apareciendo progresivamente. Esto contrasta con *Guitar Hero III*, en el que existe un abismo entre el facilísimo nivel Medio y el imposible nivel Difícil. Además, la lista de canciones está diseñada con un acierto brutal. Las primeras, para aprender, son geniales, pero cuando aparece Metallica en escena ya somos casi profesionales y podemos lucirnos... aunque todavía nos queda mucho por aprender.
Aunque no puedo decir que no me guste el tamaño, algo más grande de la guitarra Fender Stratocaster, todas con las que jugamos tenían algún desajuste. En cualquier caso, siempre se podrá usa la Les Paul de *GHIII*.

## CADA SEMANA, UNA CANCIÓN MÁS

El audaz plan de ***Rock Band*** de tratar de lanzar al menos una canción nueva cada sema a través de Xbox Live ha comenzado con unos packs increíbles en EEUU. Aparecerán a lo largo de estos primeros meses de vida del juego y, para cuando el título llegue a Europa, tendremos una avalancha de canciones. Al principio los packs serán lanzados por grupos y más tarde por géneros. El precio aún no ha sido anunciado.

### PACK THE POLICE:
"Roxanne," "Synchronicity II," "Can't Stand Losing You" (todo másters originales)

### PACK QUEENS OF THE STONE AGE:
"Sick Sick Sick," "3s and 7s," "Little Sister" (másters originales)

### PACK METALLICA:
Un pack con tres o seis canciones, todas máster.

### PACK DAVID BOWIE:
"Moonage Daydream," "Heroes," "Queen Bitch" (másters y sobre el tema original)

### PACK BLACK SABBATH:
"N.I.B.," "Sweet Leaf," "War Pigs" (sobre el tema original)

### PACK PUNK:
"Ever Fallen In Love" que hizo famoso Buzzcocks (sobre el tema original); "I Fought the Law" por The Clash, y "Rockaway Beach" de the Ramones (ambas másters)

### OTROS TEMAS:
"Fortunate Son" – Credence Clearwater Revival
"Juke Box Hero" – Foreigner
"My Sharona" – The Knack
"Cherry Bomb" – The Runaways
"Bang a Gong" – T-Rex
"Joker and the Thief" – Wolfmother
"Brass in Pocket" – Pretenders
"My Iron Lung" - Radiohead
"Buddy Holly" – Weezer

No podemos esperar para disfrutar de la batería de "Buddy Holly" en Difícil o el bajo en "N.I.B." en Experto, sin contar lo de cantar "Fortunate Son."



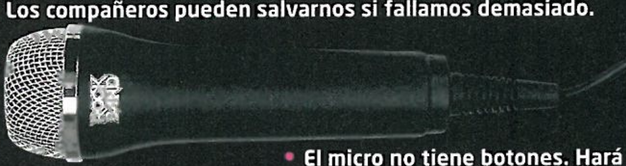
**Cualquiera puede ver los cuatro parches, pero además hay pedal de bombo.**



**¡Vamos ahí! ¡Con energía!**




**Los compañeros pueden salvarnos si fallamos demasiado.**



**El micro no tiene botones. Hará falta un mando normal también.**

por fin existe un juego que nos hace sentir como auténticas estrellas del rock. Y además, desde el principio.

Con eso nos referimos a esa primera parte que nos hace enfrentarnos a una pantalla de selección en la que elegimos al músico que nos va a representar. Elegir un personaje es elegir un estilo de vida, unos fans, todo. Para empezar, elegiremos un estilo musical (rockero, heavy, gótico...) y a partir de ahí, el aspecto: ropa, pelo, maquillaje...

A continuación, una de las cosas más importantes: la elección del instrumento que vamos a tocar a lo largo del juego: guitarra, voz, bajo o batería. Pero, además, el instrumento físicamente, con logos, color y demás. Poco a poco, en el juego se podrán ir personalizando elementos a nuestro antojo, incluso podremos meter logos que dibujemos nosotros mismos con una herramienta de clipart. También customizaremos la ropa o los propios instrumentos.

A partir de ahí tenemos todo el juego delante nuestra y las posibilidades básicamente se dividen en dos: jugar en solitario o formar una banda con amigos (sea en una sala o a través de Xbox Live). Y es que resulta realmente atractivo montar un grupo en casa por unos 170$ (veremos a cuánto sube la broma en España). Una de las cosas más atractivas del multijugador de Rock Band es la posibilidad de que, siempre y cuando el líder de la banda permanezca en toda la carrera, se podrán ir uniendo y quitando miembros en función de las circunstancias. Y si a eso le añadimos la posibilidad de hacerlo a través de Xbox Live, el juego multiplica su valor. Por cierto, el Live funciona de lujo según

## VOZ CANTANTE



No hace falta que seas buen cantante para llegar alto en Rock Band. De hecho, es la expresividad y la espontaneidad lo que menos le gusta al software del juego, ya que sólo mide la exactitud de los tonos y los ritmos. Lo importante es aprenderse de memoria los patrones de las canciones y acertar en el uso de Overdrive para multiplicar las puntuaciones.

Pero eso es sólo si quieres llegar a Difícil o Experto o quieres tratar de imitar la trampa mortal de Flyleaf (Radiohead) con letra de "I'm So Sick" en medio de la canción de Creep. Si lo único que buscas es pasarlo bien un rato, déjate de líos y ponte en Fácil o Medio y experimenta con tu voz sin obtener un juicio demasiado duro.

Y una cosa más, cualquiera que diga que sabe hacer un genial Billy Corgan cantando 'Cherub Rock', ni caso. El juego no premia, para nada, las imitaciones, por muy buenas que éstas sean. Si quieres reírte un rato de cómo el juego le dice que lo hace mal una y otra vez, dale el micrófono y disfruta. Pero si quieres llegar realmente alto, quítale el micro y que toque el tamboril o, aunque haya pasado la época, la zambomba.




Si estás suficientemente atento a los compañeros podrás usar el multiplicador x8 para conseguir muchos más puntos.

Customizarlo todo también mola.




Cada ciudad ofrece una camiseta como souvenir.

Los bajistas no tienen un modo de solos, pero sí pueden competir mano a mano.

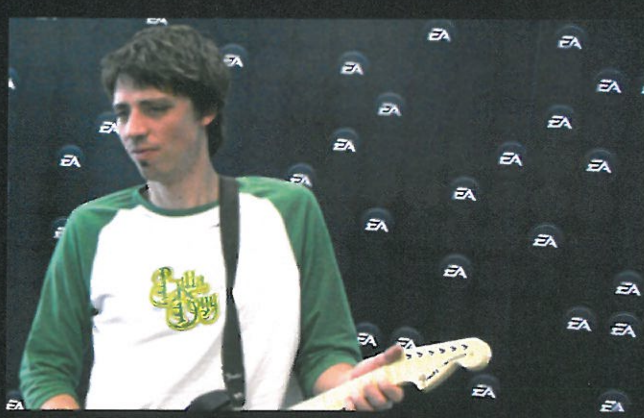
nos han contado nuestros compañeros de la revista inglesa. Nosotros no hemos tenido la oportunidad de probarlo aún. El único problema que se ha podido observar a simple vista es el hecho de que la voz del micro del cantante puede llegar a sonar con algo de retardo. Un extra con el que cuenta el cantante es un sistema de comunicación por voz presionando el RB.

Sin ninguna duda, Rock Band ha sido un juego diseñado para que lo jueguen todos los integrantes al mismo tiempo. Si alguno o todos fallan el juego sigue teniendo atractivo. Sin embargo, el éxito está en que incita a que el juego sea cooperativo en todo momento. Uno de los elementos que más influye en que esto sea así es que el nivel de aciertos a la hora de tocar se ve reflejado en una barra lateral en la que aparecen los iconos de los instrumentos y que si baja demasiado por los errores ilumina en rojo al icono del instrumento correspondiente. Será en ese momento y no antes cuando el resto de integrantes tendrán la oportunidad de "salvar" a su compañero del desastre y la eliminación utilizando su "overdrive", una especie de "power up" que consigue poner de nuevo en escena al compañero bloqueado. Este sistema de juego cooperativo también fomenta un lucimiento individual, que al fin y al cabo a todo jugador también le complace.

En el otro lado, por supuesto, también existe la posibilidad de enfrentarnos, de competir, de crear rivalidad, no todo va a ser buena onda y mejor rollito dentro de la banda. Siempre ha habido piques en la música y ahora se pueden enfrentar jugadores con diferentes instrumentos en dos modos principales Tug-of-War o Store-Duel, que al final son lo mismo... Tocar mejor que el otro, encadenar mayores puntuaciones y hacer que el contrario bese la lona a nuestro ritmo.

Algo que no debería entrar a valorarse en un juego de este tipo es el aspecto gráfico, pero con las posibilidades de las consolas es inevitable... Por supuesto, está bastante lejos de lo deseable.

***Rock Band*** es otra cosa, es la pasión, la comunión de los integrantes del grupo, el tocar el éxito con las puntas de los dedos,. Es sentir el cosquilleo por saber que estás tocando en directo y no hay lugar para la equivocación. La sensación más cercana a la de crear música de verdad. Gracias Harmonix.



Xcast disfrutó de lo lindo en su papel de bajista.

## Y SI NO... AL BAJO

Aunque puede que sea el instrumento menos glamouroso del juego (y el único sin una carrera en solitario), el bajo es también el instrumento más accesible para la mayor parte de los jugadores. Si realmente quieres ser "alguien" en el juego lo que tienes que hacer es convertirte en un experto bajista. Será el camino más rápido hacia el éxito.

Como en la guitarra, las partes de bajo serán mucho más fáciles. Igual que ocurría en *Guitar Hero II* y *III*. El nivel fácil es sólo para los que nunca antes han jugado a algo así y hasta el nivel Medio puede que sea demasaido sencillo. El nivel Difícil pondrá a prueba a los jugadores medios, pero no tanto como lo hacen las mismas canciones en guitarra. El nivel Experto es todavía asequible. Si eres suficientemente rápido puede que superes las canciones más difíciles del juego en nivel Experto sin mucho problema. Tan sólo vas a tener que apretar un montón de botones... Buena memoria y listo.

La suavidad de las teclas (no botones, sino teclas) de la Fender Stratocaster permiten algunos cambios de efectos impresionantes y, sin embargo, la X-Plorer de *Guitar Hero II* era demasiado buena.


© 2008 MISTWALKER, INC./IT. PLANNING, INC. Todos los derechos reservados. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.
16+
www.pegi.info
xbox.com/lostodyssey Subtítulos en Castellano y sólo en Xbox 360.
200
400

# LOST ODYSSEY™

## 1.000 años de recuerdos perdidos. Es momento de descubrirlos.

*Del afamado creador de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, llega una revolucionaria experiencia RPG, rica en profundidad, emoción y con toda la intensidad de un juego cinemático. En una época que ha dominado el poder oscuro de la magia, eres el misterioso e inmortal Kaim, embarcado en una odisea para recuperar 1.000 años de recuerdos perdidos. Descubre un pasado impregnado de amor, traición y guerra que desvelará el camino para reclamar tu vida y rescatar el mundo.*




feel plus




600 | 800 | 1000 AÑOS






XBOX 360 LIVE




## Info

**Publica** 2K Games
**Desarrolla** Firaxis Games
**Jugadores** 1 - 8
**Online** Sí

TIENE PINTA...

Imprescindible
*No puedo esperar*
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

BÁRBAROS VS. CIVILIZADOS
**CREA TU IMPERIO**
Cada una de las 16 civilizaciones cuenta con sus propias unidades, bien caracterizadas, sus ciudades, sus construcciones, sus monumentos, sus personajes célebres y sus líderes.

CREA TUS EJÉRCITOS
**LA UNIÓN HACE LA FUERZA**
Una herramienta muy útil permite unir a las unidades similares para crear batallones. Así, moverlas por el mapa y darles órdenes es mucho más rápido y sencillo. Coloca tus pequeños ejércitos como quieras.

# Civilization Revolution

**Aunque en el mundo videoconsolero pueden resultar algo más desconocidos, Sid Meier y su *Civilization* vienen a serlo prácticamente todo en el mundo de la estrategia. La saga ha cosechado legiones de fans en todo el mundo, con sus diferentes entregas para PC. Pero Meier estaba empeñado en dar el salto a las consolas de sobremesa. Y lo ha conseguido.**

Hay que decir que, antes de acudir a las oficinas de 2K Games en Madrid a probar la primera demo de ***Civilization Revolution***, no confiábamos demasiado en su potencial. Y es que pasar la complejidad y profundidad de un título como Civilization al inmediato y sencillo control de una videoconsola no es nada sencillo. La movilidad del ratón y los interminables menús en pantalla parecen imprescindibles en un juego como éste y no dábamos un duro por su versión para 360. Pero, de nuevo como tantas veces, tuvimos que comernos nuestras palabras.

**Lanzamiento**
Marzo 2008

Los chicos de Firaxis se han estrujado el cerebro para simplificar todos y cada uno de los elementos del juego, para hacerlo accesible desde nuestro pad, pero sin perder ni una gota del expíritu de *Civilization*. Para empezar, el mundo donde se desarrolla el juego se ha simplificado al máximo, con un aspecto de globo terráqueo muy atractivo y por el que moverse con ambos sticks analógicos resulta muy sencillo. Además, todo tiene un aspecto muy divertido, con colores chillones, bonitos efectos, un atractivo y recogido diseño de las ciudades y unas unidades caricaturizadas muy chulas. Con este mismo diseño cuentan los consejeros que aparecen en pantalla para orientarnos en nuestras diferentes tareas de gobierno. Unos consejeros con los que tendrás reacciones muy divertidas, según nuestras decisiones, y que se estorbarán unos a otros para que les hagamos caso. Es como una versión de dibujos animados de *Civilization*, pero con todo su potencial y jugabilidad.

Pero lo más interesante es el control del juego. Este atractivo mundo, rodeado de la típica niebla que cubre los lugares no explorados, está dividido en cuadros invisibles. Estas casillas permiten al puntero moverse exactamente donde nosotros queramos. Así, mientras movemos el mapa con el stick derecho, con el izquierdo podemos, por ejemplo, ordenar a una unidad que se mueva a un lugar concreto, limitados estos movimientos por cada turno de





LÍDERES PARA TODOS
**DE NAPOLEÓN A GANDHI**
Cada civilización tiene a su propio líder, y no importa que sean de siglos diferentes: Mao, Napoleón, Gandhi, Julio César, Genghis Khan, Isabel II...

GUERRA Y PAZ
**USA LA DIPLOMACIA**
Cuida tus relaciones exteriores. Firma acuerdos, la paz, la guerra o transacciones comerciales.

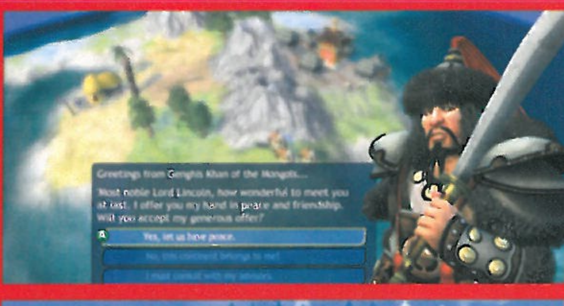




La capital es la primera de las ciudades que fundarás, pero después hay que ir construyendo nuevas ciudades para tu imperio.

## DIVERSIÓN ONLINE

**CONQUISTA A TRAVÉS DE XBOX LIVE**
Por supuesto, ***Civilization Revolution*** contará con un genial modo multijugador para disfrutar en Xbox Live. Imagina tus tropas conquistando los territorios de hasta ocho amigos de cualquier parte del mundo. Además, el equipo de desarrollo ya ha confirmado que se elaborarán rankings semanales con los mejores jugadores. Además, el título incluye un completo editor de mapas, para que despliegues tu estrategia y diplomacia sobre los escenarios a tu gusto. Además, las mejores aportaciones se publicarán en Live y podrán ser descargadas por todos los usuarios del juego. Horas y horas de vicio aseguradas.




Haz caso de lo que te dicen tus consejeros o mándalos al carajo. Cualquier camino es bueno para dominar el mundo.


Explora y elimina esa molesta niebla que cubre todo.



Los menús de juego son realmente sencillos.

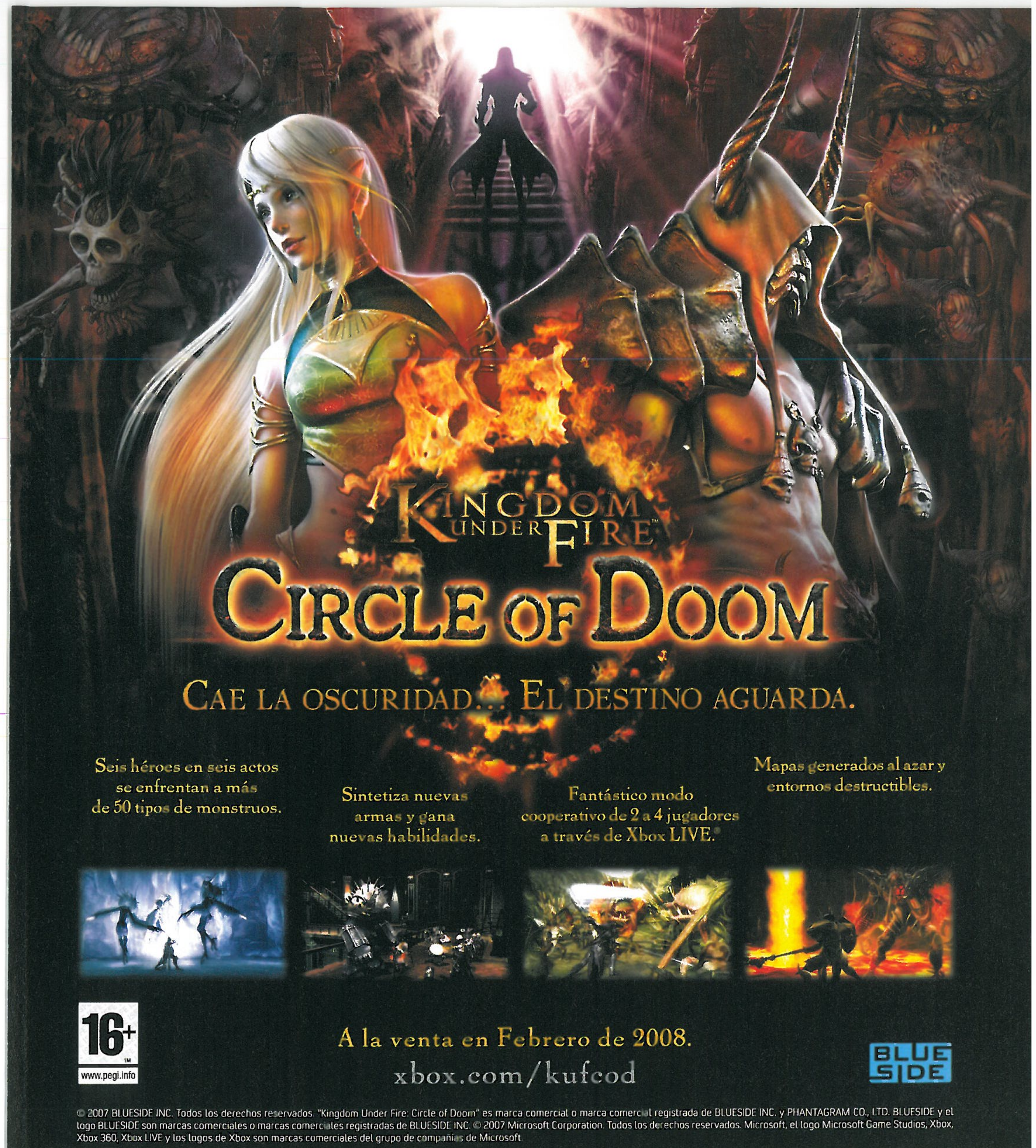


Una línea con tu color delimita el territorio de tu imperio, que irá creciendo o menguando con tus conquistas o batallas perdidas. Préstale mucha atención.

juego. Nuestras unidades se moverán según nuestras órdenes con unas atractivas animaciones. Igual de sencillo es acceder a los edificios y las diferentes ciudades y movernos por sus pequeños menús. Los gatillos del mando ajustan el zoom y los diferentes botones servirán para pasar a la acción o para diferentes funciones, según el caso. Pero estas funciones siempre aparecen en pantalla en un pequeño menú junto a la unidad, edificio, etcétera.

Pero, aunque los cambios hayan sido muchos, esto sigue siendo *Civilization*. A nuestra disposición aparecen las 16 civilizaciones de la expansión Beyond the Sword, con sus carismáticos líderes (Julio César, Ghengis Khan, Gandhi (el destructor), Isabel II, Mao Tse Tung...). El juego vuelve a tener el objetivo de la dominación total de tu civilización sobre el resto, ya sea en el terreno militar, comercial o diplomático, además del descubrimiento de nuevas tecnologías que te hagan avanzar en todos estos aspectos. También aparecen las figuras de los héroes o personajes célebres de cada civilización, que tendrán un papel fundamental en el desarrollo del juego. La construcción, la agricultura y la expansión comercial y cultural siguen teniendo su peso pesado y tendrás que estar prestarle mucha atención, además del apartado púramente militar. Aunque, como siempre, esto depende de tus gustos a la hora de ponerte al mando de una civilización. Hay jugadores más proclibes a ganar por la fuerza y otros por medio de la diplomacia o los acuerdos comerciales. Es lo grande de *Civilization*, el gran juego de estrategia por turnos que llega por fin a nuestras Xbox 360.




KINGDOM UNDER FIRE
CIRCLE OF DOOM
CAE LA OSCURIDAD... EL DESTINO AGUARDA.
Seis héroes en seis actos se enfrentan a más de 50 tipos de monstruos.
Sintetiza nuevas armas y gana nuevas habilidades.
Fantástico modo cooperativo de 2 a 4 jugadores a través de Xbox LIVE.®
Mapas generados al azar y entornos destructibles.
16+
www.pegi.info
A la venta en Febrero de 2008.
xbox.com/kufcod
BLUE SIDE
© 2007 BLUESIDE INC. Todos los derechos reservados. "Kingdom Under Fire: Circle of Doom" es marca comercial o marca comercial registrada de BLUESIDE INC. y PHANTAGRAM CO., LTD. BLUESIDE y el logo BLUESIDE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de BLUESIDE INC. © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.



### FACCIONES EN GUERRA

Una de las cosas de trabajar para la CIA es que no debes esperar lealtad, particularmente si eres infectado por un virus mutante. Después de que Hayden recibiera este 'regalo', sus compañeros de la agencia intentaron sacarlo fuera del mapa. Eso sí que es gratitud. A su vez, los rusos luchan contra robots gigantes y los mutantes acaban con cualquiera a que se crucen.

### EN BLANCO Y NEGRO

Toda la misión de introducción se desarrolla en blanco y negro, pero esto no hace que el juego deje de ser emocionante o deje de verse increíblemente bien. Es en el momento en el cual eres infectado con el virus mutante, cuando el color invade la pantalla monocromática y eres devuelto a la actualidad. Sin duda, es una buena idea que nos mete de lleno en la historia.

# Dark Sector

## Como Gears of War, pero con un frishbee asesino. ¿Cómo puede fallar?

**La analgia congénita es una extraña enfermedad por la cual una persona no puede sentir dolor. También es una de las cosas que padece Hayden Tenno, el anti héroe de *Dark Sector*.**

Pero la maldición de un hombre es el tesoro de otro hombre, y el trastorno de Tennon aparentemente le convierte en el asesino perfecto para la CIA. En una misión de introducción monocromática, le vemos infiltrándose en un muelle de submarinos Rusos intentando asesinar a un truhán genetista.

Aunque no empiezas con ninguna habilidad en especial, no pasa mucho tiempo hasta que una criatura te empala y te infecta con un extraño virus mutante que te otorga poderes. Llevando una piel resistente a las balas y un frisbee letal conocido como Glaive, probablemente ésta es la peor idea que pudo tener el enemigo. Los controles son acertados, es muy fácil hacerse con ellos. El gatillo izquierdo dispara tu arma convencional, mientras que el RB tira el Glaive. Este disco, afilado con cuchillas, es fácilmente tu mejor baza, sobre todo porque absorbe las propiedades de todo lo que toca. Tíralo hacia el fuego y, durante un periodo limitado de tiempo, podrás incendiar enemigos y obstáculos. El Glaive no sólo sirve para cortar miembros, sino que también ayuda a resolver puzzles. En algunas secciones tendrás que cargarlo con electricidad y usarlo para activar maquinaria. Todo tiene muy buena pinta y se ve muy bien, pero aún hay trabajo por hacer, particularmente en la IA. Algunos enemigos se cubren, pero otros simplemente se quedan quietos.

**Lanzamiento**
Febrero 2008

### Info

**Publica** Virgin
**Desarrolla** Digital Extremes
**Jugadores** 1
**Online** 2-8 jugadores

### TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
**Pinta bien**
No está mal
Necesita mejorar



### UN JUEGO MUY ADULTO

A la espera de la calificación por edades oficial de PEGi para este juego, nos apostamos un mes del Live a que va a llevar un '+18' bien gordo pegado en la portada. Y es que sólo hay que ver la carnicería de la que es capaz el Glaive cuando lo lanzas para mutilar a un grupo de enemigos. Hasta hay un logro oculto que premia el mayor número de piernas cercenadas en un nivel.

**Info**

**Publica** Proein
**Desarrolla** Capcom
**Jugadores** 1-2
**Online** Sí

**TIENE PINTA...**

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

**IGUAL QUE SIEMPRE**
**SENSACIÓN BIDIMENSIONAL**
Que no te engañe esta fantástica escena, con Kane moviéndose en un entorno 3D. El juego, en realidad, sigue manteniendo la jugabilidad bidimensional que lo ha hecho tan popular. Pero ahora es más bonito.

**Lanzamiento** abril 2008

# Street Fighter IV

## Vuelve a las calles con tus guerreros favoritos

**Shoryuken! ¡Hadouken! ¡Eso otro que gritaba Ryu, que nadie entiende, cuando hacía la patada voladora! Mucho tiempo después, Street Fighter vuelve, dando a los nuevos jugadores una oportunidad de ver qué es todo ese jaleo, mientras el resto intentamos de nuevo descifrar lo que dice Ryu mientras da vueltas por el aire.**

Bueno, lo primero es lo primero. Tienes ojos. Has mirado las imágenes, visto a Ryu en 3D y ahora estás escaneando este texto para confirmar que *Street Fighter* ha acabado con sus días en 2D. Bien... sí y no es la respuesta. La jugabilidad seguirá siendo en 2D, pero ***SFIV*** aprovechará la otra dimensión para hacer mucho más espectaculares los combos, con cámaras planeando alrededor, como si fuese un video musical de la MTV. Así que no son realmente 2D, pero tampoco 3D. Hablando de jugabilidad, es algo mucho más fácil de explicar. El sistema de Combos Variable de la serie *Alpha* ha sido unido al sistema introducido en *SFIII*. La palabra que lo define es 'medidor de venganza', que se rellena según vas recibiendo daño. Rellena las cuatro partes y podrás hacer un ataque imparable. No se han confirmado las plataformas para las que saldrá, pero sería un auténtico crimen que no apareciera para 360, ¿verdad?





**Las cámaras que mostrarán los saltos, golpes y combos le dará a los combates un toque muy espectacular, como puedes ver.**

## Info

**Publica:** Sega
**Desarrolla:** Monolith
**Jugadores:** 1-4
**Online:** Multijugador

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

**¿ENEMIGOS HUMANOS?**
Otra vez toca esquivar a las legiones de yonkis rabiosos y demás fauna de los bajos fondos, enloquecidos por no sabemos qué. Pero, además, vuelven a aparecer misteriosos demonios de todo tipo, no sabemos si reales o fruto de nuestra imaginación.

**EL MEJOR ARMA**
Los puños de Ethan son su mejor arma, y la única que no se gasta con el uso. Aunque está bien agarrar un arma de fuego o algún objeto contundente, manejarse con las manos desnudas es esencial. Muchas veces no tendrás más.

# Condemned 2

## Cómo cualquier objeto contundente puede hacer 'pupa'

**Lanzamiento**
Marzo
2008

***C**ondemned* **fue uno de los títulos que acompañó a nuestra amada consola en su lanzamiento, allá a finales del año 2005, y desde luego dejó una una huella imborrable en todos aquellos que lo jugamos. Un inquietante thriller psicológico, que vuelve con una secuela con pinta de imprescindible.**

En aquel ***Condemned*** original, aunque disfrutamos mucho con su impresionante ambientación y sus brutales escaramuzas, siempre tuvimos la sensación de que el juego estaba sin acabar del todo. Tal vez las prisas por acompañar el lanzamiento de la consola de Microsoft. Pero el caso es que Monolith ha tenido tiempo de sobra de realizar una secuela que supera en mucho a su predecesor y que, ahora sí, va a convertirse en un juegazo.

De momento, nos volvemos a meter en la piel de Ethan Thomas, el policía venido a menos por sus problemas mentales y sus propios fantasmas, resultado de los terribles acontecimientos de la primera entrega. Ahora, Ethan no es más que un vagabundo maloliente que busca entre los cubos de basura alguna cosa que llevarse a la boca. Pero dedicarse a la fácil vida contemplativa del montón de mugre y el vino de cartón no le librará de sus pesadillas.

Por lo que hemos podido experimentar en una beta bastante temprana, el vagabundo tendrá que 'amarrarse los machos' y volver a afinar su gancho de izquierda para dar cuenta de toda la gentuza con la que se va a cruzar, ya sea en las calles reales de la ciudad, como en las paranoias de su imaginación. Como en la primera entrega, el combate cuerpo a cuerpo es el principal atractivo del juego, utilizando los puños o cualquier objeto contundente que encontremos tirado por ahí (desde el eficaz tablón con clavos hasta la vieja tubería de plomo, pasando por objetos tan extraños, pero igualmente dolorosos, como un brazo ortopédico o la tapa de un retrete). Como en el juego anterior, al acercarnos a cualquiera objeto aparece en pantalla sus características comparadas con el objeto que portamos como arma. Así vemos si hace más daño, si es más rápido, si nos proporciona mayor alcance y si está en mejor o peor estado. Y es que todas las armas terminan rompiéndose después de usarlas unas cuantas veces, según su estado. Es cierto que también hay armas de fuego, pero la escasa munición con la que contaremos hace que se vuelvan inútiles casi al ▶▶

"Ethan es ahora un vagabundo borracho y maloliente, pero eso no ha mermado su especial habilidad para apalear demonios y demás getunza"



Los demonios surgen de una masa negruzca que lo cubre todo. ¡Qué miedito!

instante. Así que no da ninguna pena cambiar una escopeta por un buen ladrillo.

Y es que esta nueva pesadilla de Ethan Thomas volverá a enfrentarle a yonkis enloquecidos de todo tipo, además de a extrañas criaturas y demonios que pueblan los bajos fondos de la ciudad (no sabemos si en la realidad o en la cabeza del protagonista). El sistema de lucha, con las manos desnudas o con cualquier arma entre manos, vuelve a ser realmente sencillo y eficaz. El gatillo derecho utiliza la mano derecha para golpear, y el izquierdo, la mano izquierda. En el caso de tener un arma, el golpe principal es con el gatillo derecho y con el izquierdo realiza un ataque dirferente. Pulsando ambos gatillos nos cubrimos con ambos brazos, o el objeto en cuestión, de las embestidas de los enemigos. Utilizando estas tres acciones, se pueden realizar un buen número de golpes, pero hay que estar muy atento a los golpes de los contrarios, que son muy rápidos y pueden acabar con nosotros en cualquier momento. Hay que tener en cuenta que ellos también pueden recoger casi cualquier cosa para golpearnos o lanzarnos desde lejos. Como novedad en los combates de esta secuela se han añadido algunos elementos muy adictivos. Uno de ellos es la inclusión de combinaciones de botones, que aparecen en pantalla para hacer golpes o llaves especiales (como dar cabezazos). Aparecerán de forma aleatoria y, si no fallamos en su ejecución, conseguiremos bonitos y efectivos golpes. También aparece a veces, al terminar con un enemigo, una especie de 'fatality' para darle el golpe de gracia utilizando algún elemento del entorno. Para ello hay que acercarse al moribundo en cuestión y agarrarlo por el cuello con el botón A. Entonces podemos acercarnos a cualquier objeto marcado con una calavera para presenciar un golpe final digno de cualquier película gore.

Estas novedades han perfeccionado un sistema de combate que ya en la primera entrega era de lo más atractivo del juego. Además, esa visión constante en primera persona llevada al extremo es algo impagable. Aquí cuando te dan un puñetazo el juego no se limita a teñir de rojo la pantalla. Aquí la cara se te vuelve del revés y sólo ves la pared tras de



Sí, Ethan Thomas es clavado al Sam Fisher del nuevo Splinter Cell.



Grissom: he encontrado sangre en la escena del crimen.

"El sistema de combate cuerpo a cuerpo vuelve a ser el protagonista".

ti o el suelo antes de darte de bruces contra él. A cada golpe la cámara se mueve de forma muy realista, y esto es todo un acierto.

Pero durante el juego Ethan abandonará a veces las calles y volverá a hacer de hombre de la ley, echando un cable a los polis de la Unidad de Crímenes en Serie. En este rol tendrá que intentar resolver diferentes escenas del crimen, como en el primer juego, al más puro estilo de Grissom, en CSI. Recopilar pruebas, observar la escena del crimen con diferentes aparatos y realizar las preguntas oportunas a nuestros contactos en la central hará que vayamos resolviendo el misterio. Al final de cada investigación se puntúa el resultado de la misma. Esta parte está mucho más trabajada y tiene más sentido que en el primer juego.

El modo Historia puede jugarse en tres niveles de dificultad y, al terminarlo, se desbloquea un modo 'shooter en primera persona', para volver a jugarlo como un título convencional, con un arma de fuego siempre entre manos. Además, hay un modo llamado 'Club de lucha', con varios niveles desbloqueables en los que tienes que acabar con enemigos en plan melé y con tiempos limitados. Y, por supuesto, habrá opciones multijugador a través de Xbox Live, pero no conocemos los detalles.

## PEGA UN TRAGO

El alcohol es muy malo... en serio

Ethan es alcohólico. Y eso se nota cuando tienes que intentar disparar a un enemigo o procurar mantenerte de pie en una lucha cuerpo a cuerpo. El punto de mira no deja de temblar, al igual que sus manos y sus piernas. Estos efectos secundarios del alcoholismo pueden calmarse echando un buen trago de alguna de las botellas que se encuentran repartidas por los diferentes niveles. Tras inclinar un poco el codo, te das cuenta que todo va como la seda y que los temblores cesan. Esto es otro toque de realismo para este oscuro y adulto videojuego. Pero, recuerda y repite con nosotros: el alcohol es realmente malo, ¿ok? Pues eso... que luego hay polémicas extrañas. Que se lo digan a Solid Snake y al famoso 'diazepam', de *Metal Gear Solid*.









XBOX 360

# REVIEWS

¡Todos los análisis para que no te pierdas ningún título del año!

## CONTENIDOS



### »Detalles

En la calle 2 FEB

**Edita:** Microsoft
**Desarrolla:** Blueside
**Jugadores:** 1
**Online:** 1-4 jugadores
**A tu manera:** personaliza a tu personaje

**MÁS** en xbox.com

> "Como siga hasta el final con este juego, rompo otro mando más"
>
> *OXM Chema*, después de haber roto el botón X con KUF:CoD

## EN UN PISPÁS



| ¿Qué es? | Se parece... | ¿Para quién? |
|---|---|---|
| Machacabotones en el que puedes personalizar a los personajes. | Muy del estilo de Gaunlet, Golden Axe o Hunter: the Reckoning. | Gente que tenga mucho tiempo y unos pulgares de acero. |

# Kingdom Under Fire: Circle of Doom

### Se acabó la estrategia de la saga. ¡Esta entrega es pura acción!


AUTOR: OXM Chema




Me temo que la saga Kingdom Under Fire se detuvo. Este último título no responde para nada a lo que anteriormente ofrecía la serie. Sí, es cierto que conserva algunos elementos de rol, de los que hablaremos más adelante, pero no los utiliza en el sentido que los juegos anteriores. Parece ser que vieron falta de acción y en este desarrollo se han pasado con los golpes. Digamos que para el que no haya oído hablar nunca de Kingdom Under Fire y quiera saber qué es este KUF: Circle of Doom, es un Goleen Axe, a lo bestia, un Gauntlet muy evolucionado en el apartado del equipamiento y el desarrollo del personaje y que se ha quedado en el mismo sistema "machacabotones" de los títulos de finales de los ochenta a los queme refería antes.

Como en áquellos, ese KUF:CoD cuenta con un extensísimo mapa, que en esta ocasión se divide en seis regiones, que tendremos que recorrer con uno o todos los héroes que se ponen a nuestro alcance. Algo que no nos llevará menos de 40 horas por barba. Quizá eso se reduzca un poco, pero poco, si lo hacemos con amigos. Y éste es uno de los mayores incentivos del juego: su posibilidad de desarrollo en cooperativo a través de Xbox Live, con hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. Pero hasta en el cooperativo hemos encontrado un pequeño problema: el juego, no sabemos por qué, no permite jugar a varios jugadores en una misma consola, algo insólito en este tipo de juegos.

Si la saga Kingdom Under Fire nacía, decíamos, de la estrategia, el desarrollo de personajes, los hechizos y un trasfondo de RPG muy atractivo, en Circle of Doom desaparece todo eso. Permanece, sí, lo que es la customización de los personajes al

Las hordas de enemigos no se detendrán tratando de eliminarnos.

## ¿COMPAÑÍA?

Es uno de los puntos fuertes de Kingdom Under Fire: Circle of Doom, la posibilidad de jugarlo entre varios a la vez. Una lástima la inexplicable inexistencia de un modo multijugador en local, por cierto. En cuanto comienzas una partida, se te pregunta el personaje al que quieres encarnar y a continuación en qué tipo de partida quieres participar: una campaña tu solo o una partida en cooperación. Dentro de este modo puedes optar por crear tu propia partida cooperativa privada para quien tu quieras o hacerla pública y hacer que, mediante cualquiera de los otros dos modos, alguien se una a tu aventura. Si no queremos ser host, podremos unirnos a una partida rápida o por la zona de encuentro.

*"Cada personaje tiene una historia diferente"*



estilo de los RPGs, pero sin demasiado sentido. En realidad, nos encontramos con montones de objetos recogidos: pociones, armaduras, nuevas habilidades, incluso habilidades mágicas, pero su puesta en escena es poco plausible. Es decir, que son fuegos artificiales en mitad del combate que, eso sí, no se detiene.

No puedo decir que KUF:CoD sea un juego para olvidar, un juego malo o de esos que no recomendamos su compra. Estoy completamente seguro de la existencia de un público para este tipo de juegos. Incluso yo, durante un rato, disfruté matando a los repetitivos enemigos (sólo cambia un poco su aspecto en función de la región en la que estemos). Sin embargo, llega un momento en el que le coges el truco y, si te pones a una distancia segura y utilizas tus armas de largo alcance, puedes eliminar a la mitad de la horda (o incluso a la totalidad) a base de ballestazos o flechazos.

En el lado positivo, no podemos dejar de hablar de la amplitud que da al juego que existan seis personajes diferentes y que la historia que se cuenta esté personalizada para cada uno de ellos. De esta forma, aunque recorramos los mismos parajes (y lo haremos porque los escenarios obligan a seguir un único sendero), la acción transcurrirá de diferente modo. Además, el hecho de que los personajes sean diferentes hace que también eso afecte al estilo de juego. Mientras que unos son rápidos y ligeros, y utilizan los saltos, las flechas o las armas cortas, otros personajes son pesados, se mueven con lentitud y para ellos es ideal el uso de mazos, pesadísimas ballestas o espadas de mandoble. Eso obliga a que saquemos lo mejor de cada uno y personalicemos a cada personaje en función de sus cualidades innatas. Otra cosa es que la distribución de los puntos de experiencia que hagamos la realicemos de una forma más o menos


Celine es la elfa, el único personaje femenino seleccionable.

## SIEMPRE A MEJOR

Lo quieras o no, vas a tener que dedicarle un buen rato a la personalización de tu personaje. Empiezas en un nivel 1 y puedes llegar hasta el 120. Para ello basta con luchar y, en un momento, dado te saldrá el icono en pantalla para

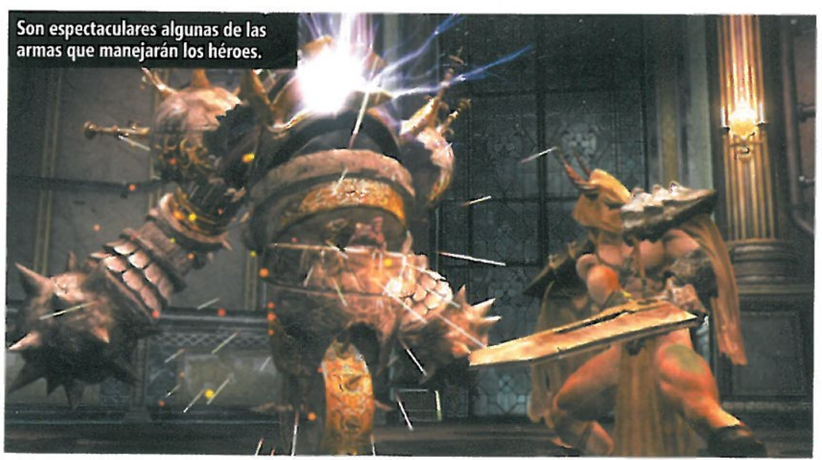


repartir los puntos de salud, punto de habilidad y los puntos de suerte. Además de eso, te pasas el juego recogiendo cosas del suelo y en muchas ocasiones servirán para mejorar a tu personaje, así que tendrás que ir añadiéndolas al equipo de tu héroe para que éste venza con mayor faclidad en el combate.



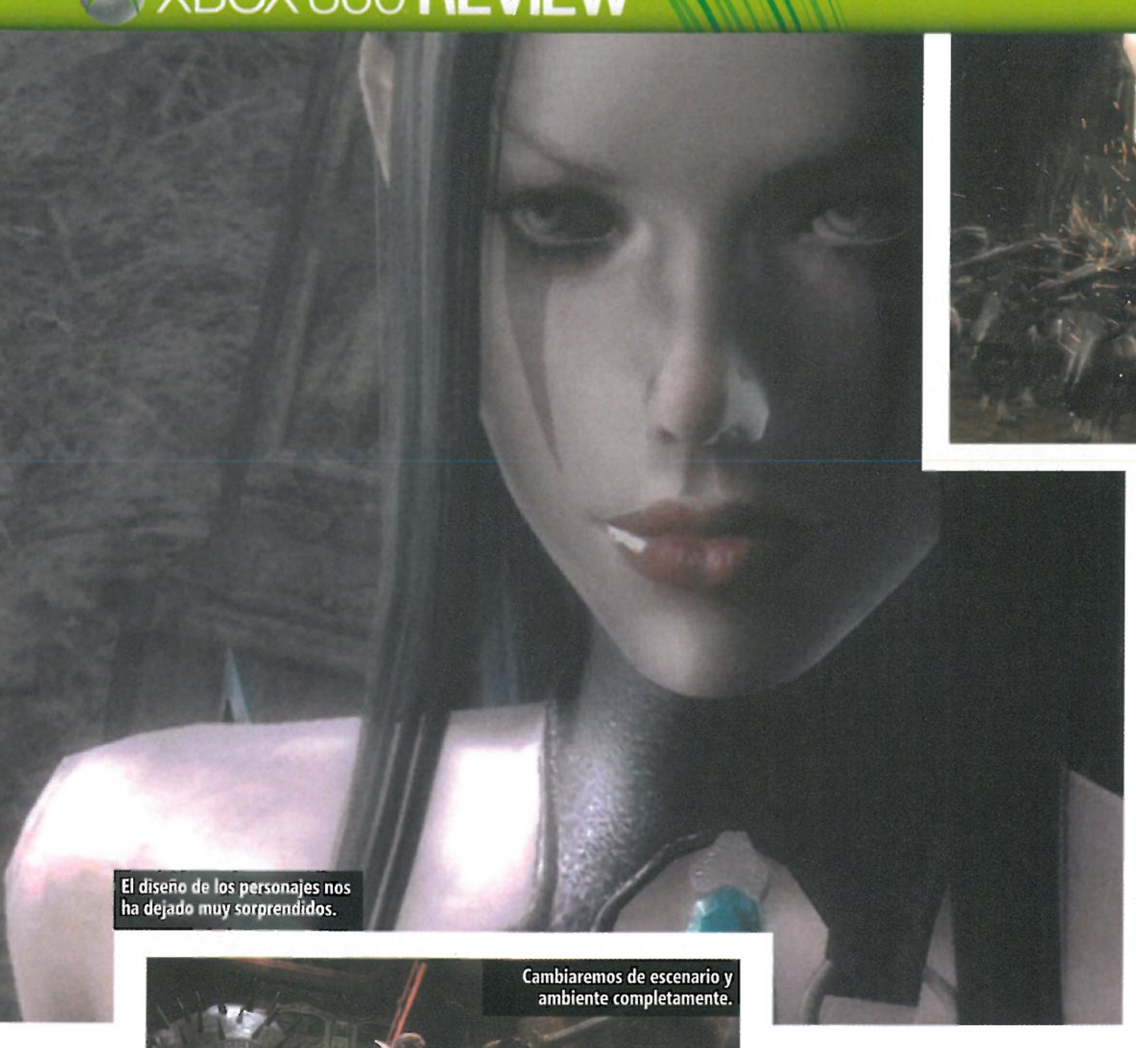
"Existen dos cosas muy raras en el juego: los ídolos y el mundo de los sueños"

compensada. Sin embargo, la historia se resiente en dos elementos que resultan, cuando menos, raros: los ídolos y el mundo de los sueños.
En cuanto a los ídolos sirven para comerciar, guardar las partidas, almacenar nuestros objetos cuando en el inventario no nos caben más cosas y, lo más importante, para sintetizar nuevas armas. Este último proceso sería genial si hubiese que conseguir diferentes elementos y, en función de la combinación, consiguiésemos diferentes tipos de armas, pero no ocurre así. Simplemente, tenemos que elegir el arma a mejorar y utilizar el oro que hayamos recopilado. Demasiado simplón. La otra cosa rara es lo del mundo de los sueños, una zona del juego en la que los personajes dialogan y parece que puedes intervenir, pero tu participación es tan escasa que llega a aburrir; además, ni siquiera hay diferentes opciones de diálogo. Es decir, se lo podían haber ahorrado y haber creado unas escenas cinemáticas al uso. Pero el juego no es malo, lo juro. Es de esos que dices: ¡Vaya, si esto se lo hubieran currado un poco más, sería la leche!, pero casi nunca llega a ser la leche. Donde sí han dado con un buen resultado ha sido en todo el apartado técnico. Tanto los gráficos, suaves, cuidados, con un diseño de los


Son espectaculares algunas de las armas que manejarán los héroes.







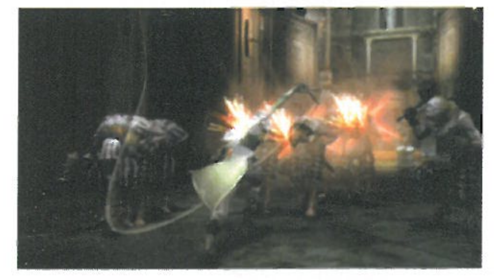
El diseño de los personajes nos ha dejado muy sorprendidos.

Cambiaremos de escenario y ambiente completamente.

personajes —sobre todo, los protagonistas y no tanto los enemigos— que resulta muy atractivo. Los escenarios son gigantes y las bajadas de tasa de refresco no abundan. A eso se le une una banda sonora muy acertada, intensa y que funciona siempre que tiene que funcionar. Es decir, una muy buena ambientación para un juego que, seguro, va a estropear más de un mando o más de un dedo de algún jugón que no pueda dejar de pasárselo bien. Y es que cuarenta horas son muchas horas machacando botones.

"Una banda sonora muy intensa"







Se ha olvidado el componente de estrategia en pro de la acción.



XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX VEREDICTO

- ✓ Un cooperativo online de lujo
- ✓ Los entornos son geniales
- ✓ Personalición de personajes
- ✗ Demasiado visto y repetitivo
- ✗ Ha desaparecido la estrategia

**PUNTUACION** 6,8

Te vas a hartar de matar lagartos.


Únete a la pasión
del fútbol en Burger King
Xbox 360 te regala cientos de premios Pro Evolution Soccer 2008
Visita tu Burger King más cercano y descubre cómo participar en el sorteo de cientos de premios Xbox 360 Pro Evolution Soccer 2008. Además, por una consumición superior a 8€, conseguirás 50€ de descuento al comprar tu Xbox 360 en tiendas Game.
Hazte con ellos en
BURGER KING
10 Packs Xbox 360 + Pro Evolution Soccer 2008
50 Pro Evolution Soccer 2008
200 Lanyards
XBOX 360 LIVE
KONAMI
GAME
BURGER KING

**»Detalles**

En la calle
**YA A LA VENTA**

**Edita:** Proein
**Des.:** Capcom
**Jugadores:** 1
**Online:** Descargas
**A tu manera:** Equipa a tu héroe.

**MÁS** en **xbox.com**

# Devil May Cry 4

## Una saga mítica que se estrena con mucha fuerza en Xbox 360


AUTOR: OXM Maeso

**En los primeros años de vida de la Xbox original, los detractores de la consola de Microsoft y amantes de la Playstation 3 coincidían en citar un título justo, cuando se quedaban sin argumentos, defendiendo su plataforma frente a la consola americana: *Devil May Cry*. Y es que la famosa saga de Capcom, aunque ha tenido sus altibajos, ha dado muchas alegrías en exclusiva para los usuarios de PS2. Pero eso ha cambiado ya. Ahora la cuarta entrega de la saga llega también a Xbox 360.**

El paso a la nueva generación de videoconsolas de la laureada saga de acción de Capcom ha traído muchas novedades, para regocijo de su legión de fans, pero una de ellas destaca sobre el resto: una atenuada curva de aprendizaje. Y es que si famosa era la saga, más famosa era su extrema dificultad, y esto es algo que han querido maquillar sus desarrolladores. Así, aunque *Devil May Cry 4* puede ser igual o más difícil que sus entregas anteriores, lo bueno es que esa dificultad se alcanza ahora de forma gradual y no de golpe, nada más comenzar el juego. Esto es una ventaja para todos aquellos nuevos jugadores que, además, pueden elegir entre dos niveles de dificultad: humano (para novatos) y cazademonios (para viejos aficionados a DMC).

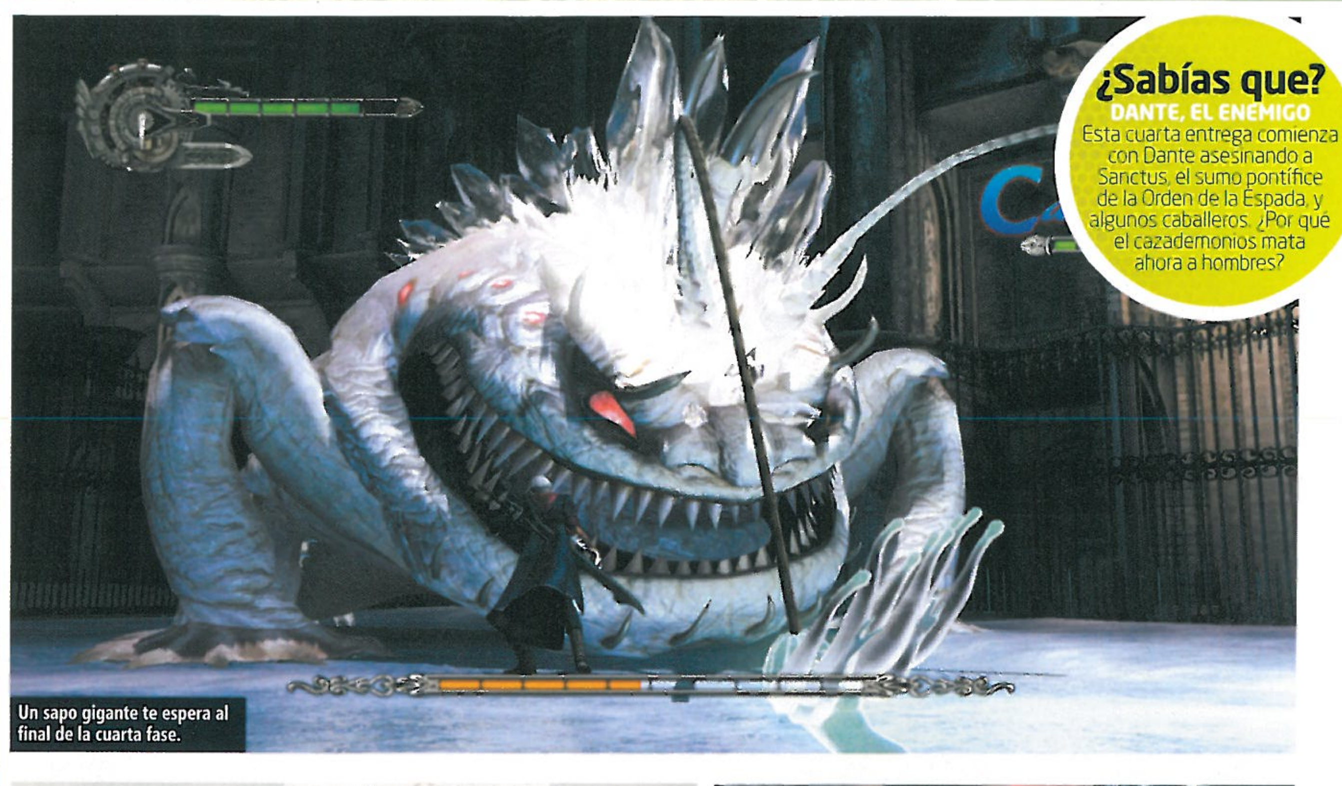
Pero la más vistosa de las sorpresas de esta cuarta entrega es el protagonismo casi absoluto de un nuevo personaje, Nero, en detrimento del famoso Dante (aunque habrá un puñado de misiones en las que podremos volver a meternos en la piel del viejo cazademonios). Pero lo más sorprendente es el enorme parecido entre ambos personajes y que, nada más comenzar el juego, se convierten en enemigos mortales. De hecho, la primera escena jugable es una memorable lucha entre Nero y Dante, bajo el altar mayor de la enorme catedral de la Orden de la Espada. Tras esta lucha, que sirve de tutorial para prender los movimientos básicos de Nero, Dante recibe una

### EN UN PISPÁS

**¿Qué es?**
Un beat'em up brutal con combos y demonios.

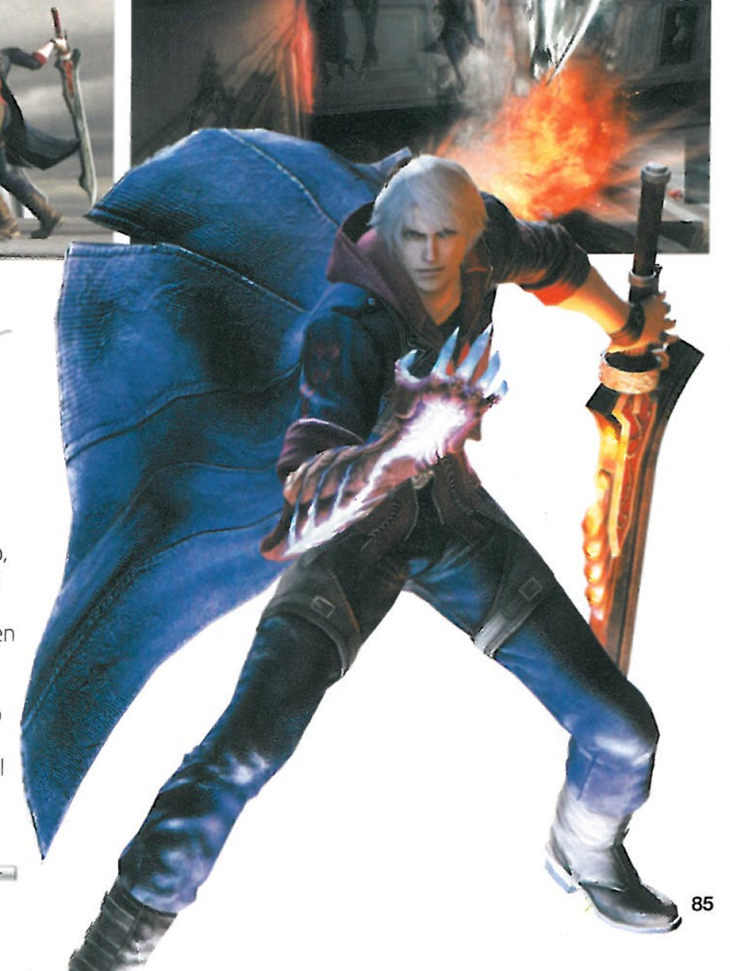
**Se parece a...**
A sus títulos anteriores y al Príncipe de Persia

**¿Para quién?**
Para los adictos a los combos, las espadas y los jefes


Un sapo gigante te espera al final de la cuarta fase.

## ¿Sabías que?
**DANTE, EL ENEMIGO**
Esta cuarta entrega comienza con Dante asesinando a Sanctus, el sumo pontífice de la Orden de la Espada, y algunos caballeros. ¿Por qué el cazademonios mata ahora a hombres?


Otra novedad: los combates a cielo abierto.




# "Utiliza la espada, un revólver y el brazo de un demonio"

pequeña paliza, pero huye del templo, con lo que el primer objetivo de nuestro personaje será dar con él para intentar eliminarlo. Nero es un caballero que también ha prestado juramento en pos de la aniquilación de todos los demonios y a ello se dedica, con la ayuda de una enorme espada de un sólo filo llamada Red Queen y un revólver de un cañón doble llamado Blue Rose. Como en las entregas anteriores, los movimientos básicos permiten dar mandobles con la espada, disparar el arma de fuego y saltar o rodar por el suelo de diferentes formas. Además, la espada de Nero cuenta con el sistema 'Exceed', que permite la recargue con un efecto acelerador, utilizando el gatillo izquierdo, y que puede alcanzar hasta tres niveles de poderosas opciones de ataque. También, utilizando el botón B, se pueden desplegar los poderes del brazo demoníaco que posee Nero, conocido como Devil Bringer, el cual nos deja claro que el muchacho no termina de ser humano del todo. Con este brazo es fácil agarrar a los enemigos, aunque estén lejos y descargar sobre ellos toda nuestra furia. Como los demonios aparecen a cientos, una vez que te



haces con los controles, lo mejor y más vistoso es encadenar decenas de combos, utilizando los saltos, la espada y el revólver. Las combinaciones son casi ilimitadas, sobre todo con la posibilidad de comprar mejoras para las armas y nuevas habilidades para el personaje. Con suficientes piedras rojas en nuestro poder podemos comprar mejoras para la Red Queen, para el revólver, para incrementar el poder del brazo Devil Bringer o aprender nuevos combos y ataques. Así, a medida que se avanza en el juego, los combates son más complejos y más espectaculares.

En el caso de Dante, que utilizaremos para completar un puñado de misiones, las opciones son muy parecidas, pero con una atractiva opción de cambio de estilos de lucha y armas. Con un botón se pueden cambiar estas dos opciones en medio de una lucha, lo que hace que los combates cuenten con muchas más opciones y sean mucho más atractivos.

A través de las 20 extensas misiones del juego recorreremos el mundo gótico tan peculiar de la saga, con esos toques mágicos e industriales tan característicos, pero ahora con toda la potencia gráfica de la nueva generación. El resultado son unos fondos espectaculares y ricos en detalles, que harán que nos quedemos embobados y que olvidemos los combates durante unos segundos. La variedad y perfección de los diferentes demonios también hay que destacarla y, sobre todo, la de los gigantescos enemigos finales. Como siempre, al terminar cada fase encontraremos a un demonio de tamaño descomunal intentando mandarnos al infierno. Es en estas luchas finales donde más se disfruta, poniendo así un broche de oro a unos niveles cargados de enemigos, laberintos de todo tipo y complejos puzzles a resolver. Todo, con una dificultad creciente que llegará a ser escesiva en la última mitad del










## APRENDE A DAR GOLPES

Recogiendo suficientes piedras rojas (que se obtienen eliminando enemigos y destruyendo cosas), además de las llamadas 'almas orgullosas', se puede acceder a la compra de mejoras. Unas estatuas repartidas por todos los niveles sirven de tienda para obtener estos extras. A nuestra elección queda qué tipo de destrezas y objetos queremos añadir a Nero o a Dante para mejorar su eficacia en el combate. Potenciar adecuadamente el ataque de los protagonistas es vital para plantar cara a los diferentes demonios.







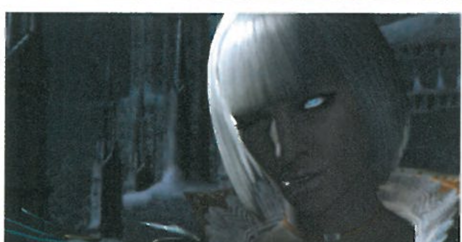














juego. Pero, ¿os gustan los retos, no es así?
Al terminar cada fase, el juego evalúa nuestra pericia contando el número de enemigos abatidos, items recogidos, el número de combos enlazados y ejecutados con éxitos, etc. Aunque esta evaluación aparece en pantalla de forma constante cada vez que nos lanzamos con un combo. Pero, además de los niveles oficiales, que siguen la historia del juego, en todos ellos podemos desbloquear niveles y misiones extra, que dan acceso a nuevos retos y nuevas recompensas, en caso de ser completados. Todo un gran número de horas para los más exigentes, ya que se trata de un juego realmente largo y difícil, sobre todo en el modo más alto de dificultad. Ideal para los que ya eran fans de la saga y para todo 'hardcore gamer'. El juego llega a nuestro país traducido al castellano, con subtítulos, y con las voces en inglés (aunque pueden ponerse en japonés, eso va en gustos), y cuenta con una banda sonora de auténtico lujo, como ya nos tenía acostumbrados en las entregas anteriores. En cuanto al Live, parecen aseguradas las descargas futuras, además de los rankings, pero nada de modos multijugador, porque parece que al título no le van demasiado y a sus creadores ni se les ha pasado por la cabeza. Pero, ¿no hubiera sido genial un modo cooperativo con Nero y Dante dándolo todo, codo con codo?Una pena, pero ,de todas formas, este *DMC4* es uno de los títilos a reservar este año

"¿Por qué Nero y Dante son como dos gotas de agua?"



**XBOX LIVE**

Las descargas de nuevos niveles, armas, combos, etc. son casi una obligación para este título.

**XBOX 360 VEREDICTO**

- Largo y repleto de retos
- Acción espectacular sin pausas
- Un diseño y aspecto de lujo
- Acertada curva de aprendizaje
- ¿Por qué no está doblado?

**PUNTUACIÓN** 9,0
La leyenda de Dante también salpica a 360

Detalles

En la calle 8 DE FEB.

**Edita:** Sega
**Desarrolla:** Bizarre Creat.
**Jugadores:** 1-2
**Online:** 2-8 jugadores
**A tu manera:** Partidas como tu quieras.

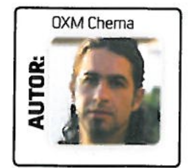
MÁS en xbox.com

Puntuación a conseguir 1,170,000
34,065
x1

# The Club

## El juego de los patitos en la nueva generación

AUTOR: OXM Chema



**FIGHT! Será la última palabra que oirás antes de ser lanzado a esta competición suicida en su nivel más complejo (llamado Real porque trata de ser real como la vida misma) y mucho más que fácil en su nivel inicial (De paso, como las tiendas de las gasolineras).**

A partir de ahí lo único en lo que tendrás que pensar es en cómo salir de este tiro al "pato" con vida. El juego no puede tener una mecánica más sencilla. Dispara a los malos que te salgan delante y conseguirás puntos, como si estuvieses en una caseta de feria, pero con el atractivo de recorrer mundo (una fábrica de acero para comenzar, las calles de Venecia, una prisión, un trasatlántico, unas peligrosas callejuelas, un caserío, un búnker y una ciudad en guerra). Lo que podía convertirse en un aburrido shoot'em up pasa a ser una adictiva consecución de pruebas que no suelen pasar de los tres o cuatro minutos en las que consigues una mejor puntuación si disparas a los enemigos en zonas clave como la cabeza, cuanto más lejos mejor, si lo haces rápido para ir acumulando un combo cada vez mayor y si, además, vas completando algunos extras como el disparo a todos las señales de cráneos que van a apareciendo en cada nivel y que están a la vista y a las señales secretas que suelen estar en zonas ocultas.

A todo eso se une una puntuación extra por la salud con la que se haya conseguido llegar a la meta y la puntería con que se haya disparado, que se multiplican al final por el combo con el que llegues al final de fase. Todo suma en *The Club*, pero lo bueno no es eso, sino que te da la sensación siempre de poder hacerlo mejor. Sus creadores, la misma gente que hizo la serie *Project Gotham Racing*, saben muy bien lo que es enganchar a un jugador al juego y hacerlo mediante pequeños detalles que se alejan de la temática principal. El éxito de *The Club* está precisamente en los ▶▶

### EN UN PISPÁS

**¿Qué es?** Un shooter en tercera persona a la carrera.

**Se parece...** A ir a las casetas de la feria, mezclado con *Mercenaries*.

**¿Para quién?** Para gente con poco tiempo y mucha adrenalina.







Si vamos a la modalidad multijugador en la pantalla de elección de eventos, se nos dará a optar por: Xbox Live, Pantalla dividida y Partida Multiconsola. En el apartado de Xbox Live podemos personalizar el tipo de partida en el que queremos participar y en ella encontramos algunos modos de juego que no debemos dejar de probar: Partida a muerte en el que reviviremos la película de Perseguido, Partida a puntos en la que gana el que más acumule en un evento determinado, El cazador cazado,Caza del zorro por equipos, Escolta al zorro por equipos, Partida a muerte por equipos, Asedio por equipos, Disparo al cráneo por equipos, eso sí con un límite de ocho jugadores, es decir cuatro por bando y los escenarios que estén predeterminados para cada una de las pruebas en concreto. En las partidas públicas, además se pueden determinar el número de muertes al que se juega o el tiempo límite.




**¿Sabías que?**
**BIZARRE CREATIONS**
Son los creadores de *The Club*. Los mismos tíos que se han pasado los últimos ocho años desarrollando juegos de carreras para la Xbox y luego la Xbox 360.



Las flechas en las paredes marcan el camino.



El indicador de vida está en la esquina inferior derecha a modo de icono con la silueta de un personaje que se va vaciando.

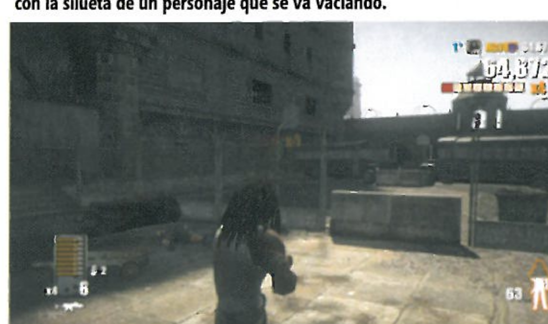
# Jugamos una y otra vez la misma fase por ese deseo de perfección

detalles, si bien el hilo que te hace quedarte sentado jugando una y otra vez la misma fase es ese deseo de perfección que nunca llega. ¿Frustrante? No si eres capaz de encaramarte a uno de los primeros puestos de la lista de puntuaciones online. Existen en *The Club* muchas formas de jugar: tu solo o con amigos. Pero si juegas solo, también lo puedes hacer en un modo torneo en el que se suceden las fases, en un modo de eventos individuales dentro de los eventos que están desbloqueados y en los que la puntuación se publica en Internet (si estás conectado) y te da una pista de lo bueno o malo que estás siendo. Por último hay un modo Tiroteo que permite personalizar las listas de eventos con todos los modos disponibles en los mapas desbloqueados y con las armas que nosotros elijamos de inicio y el nivel de dificultad que queramos. Se trata de que puedas diseñar una trampa mortal, un reto que nadie pueda superar y que exija una puntuación mínima difícil de alcanzar.

Una vez estás dentro de uno de estos eventos lo único que vas a ver será tu retícula, demasiado invisible en ocasiones, y las típicas luces rojas que alertan del daño. Se trata de ser rápido, pero también de ser muy eficaz con el arma que elijamos. Para ello usaremos la cruceta que nos permitirá navegar por las diferentes armas que hayamos recopilado. Las hay que son automáticas y poco precisas, y las hay eficaces y lentas en la carga. Nos desplazaremos y moveremos nuestra retícula de disparo con los sticks como en cualquier shooter en tercera persona y pondremos una vista parecida a una tercera persona desde el hombro (seguiremos viendo la cabeza de nuestro hombre) si apretamos el gatillo izquierdo, mientras que el gatillo derecho, evidentemente, es para




Uno de los elementos que permiten personalizar las partidas mucho más es el de los grupos de armas que van desde la predeterminada de cada escenario a grupos como pistolas, escopetas o explosivos.



Dependiendo del personaje que elijas te será más fácil o más complejo superar las pruebas, unos más rápidos, otros más fuertes.



Cuando llegas a la salida, como a otras puertas tapadas, presiona A.

disparar. Si lo que queremos es acabar con un grupito lejano, alguien que se esconde demasiado o uno de esos enemigos que avanza hacia nosotros con cobertura extra como un escudo, pulsa B y lanza una granada a sus pies... disfruta de la explosión y luego corre. Por cierto, para esto tendrás que pulsar el botón superior derecho. El efecto visual está muy logrado en plan cámara subjetiva...

> "Es como disparar en las casetas de feria pero a lo grande"

quizá ya visto, pero no menos espectacular que en otros juegos. Un recurso genial y poco habitual en otros shooters en tercera persona o primera, (lo mismo me da) es poder darnos la vuelta de un golpe. Aquí basta con pulsar Y (amarillo) y nuestro hombre mirará donde antes estaba su nuca. Genial y muy útil. Si te encuentras que en tu cogote tenías a uno de esos malos con barba de tres días, botón superior izquierdo y a correr, le pegarás un culatazo con tu arma que caerá redondo al suelo.

La facilidad de manejo del shooter contrasta con la lentitud que muestran los movimientos y que en ocasiones nos puede llegar a estresar, sobre todo si tenemos a todo un batallón de enemigos con malas pulgas disparándonos desde todas las posiciones posibles.

Una vez superas ese inconveniente y te acostumbras al ritmo de las secuencias de tiro, el juego se convierte en uno de esos caramelos que no puedes dejar de chupar y que, por mucho que lo chupas, sigue sabiendo dulce... veremos si el caramelo se acaba o no. Disfrutemos de estar disparando a los patitos como en las casetas de feria, pero a lo grande.




El contador de la derecha marca el tiempo para el combo.




El aspecto gráfico del juego está muy cuidado.




Las pruebas de un nivel se suceden en el mismo escenario.




Los daños sobre las estructuras serán visibles.




Algunas de las armas tienen mira telescópica.



## EL EFECTO 'GEARS OF WAR'

La primera vez que vimos utilizar de una forma tan eficaz el efecto de cámara subjetiva en Xbox 360 fue con *Gears of War*. Desde entonces unos cuantos juegos lo han utilizado, entre ellos *Call of Duty* desde la primera persona, pero ha sido en ***The Club*** dónde hemos encontrado mayor similitud ya que no permite hacer nada más mientras corres y la imagen se asemeja a la de *GoW* en la distorsión lateral y su desvanecimiento. Su uso aporta mucha intensidad a los momentos en los que nuestro personaje está en carrera.





# 7747

## MÚSICA

Música Real: envía REALXB + código al 7747. Ejemplo: REALXB COBARDE
Polifónica: envía POLIXB + código al 7747

### Top 10

- Cobarde (D.Bustamante)....................COBARDE
- Me enamora (Juanes)........................ENAMORA
- Destination Calabria (Alex Gaudino).TROMPETAS
- Eso no se toca niño.......................TV....ESONO
- Buena, bonita, barata (El Barrio)..............SINTI
- Cal y arena (Merche).................................ARENA
- Soldier (Dover).........................................SOLDIER
- Nada que perder (Conchita)..................PERDER
- Himno del Sevilla (El Arrebato)..........SEVILLA
- Monsoon (Tokio Hotel)......................MONSOON

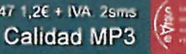
### Novedades

- Y ahora voy a salir (Mago de Oz)..............SALIR
- Al filo de la irrealidad (Bustamante)..IRREALIDAD
- Same mistake (James Blunt).....................JAMES
- Se feliz (Luz Casal)........................................FELIZ
- Love today (Mika)........................................TODAY
- Accidentally in love (BSO Shrek)...........INLOVE
- Inalcanzable (RBD)..................INALCANZABLE
- 2hearts (Kylie Minogue)........................HEARTS
- Don´t Stop the Music (Rihanna)..............MUSIC
- Shut Up and Drive (Rihanna)................SHUTUP
- She's a rainbow (The Rolling Stones TV .BRAVIA
- 1973 (James Blunt).........................................1973
- Demasiado tarde (El Sueño de Morfeo)...TARDE
- Todo irá bien (Chenoa)..............................TODO
- Sigo llorando por ti (Pignoise)......................SIGO

### Música Original

- Umbrella (Rihanna)............................UMBRELLA
- Young Folks (Cuestión de Sexo)...TV.....SEXO
- Lamento boliviano (Dani Mata)..........LAMENTO
- Relax (Mika)..................................................RELAX
- Impacto (Daddy Yankee)......................IMPACTO
- Por que no te callas!!(Pasodoble).......TECALLAS
- The Simpsons theme (Danny Elfma TV .SIMPSONS
- Si tu quisieras (Efecto Mariposa).......QUISIERAS
- Won't Get Fooled Again (CSI Miami) TV ..MIAMI
- Who are you (CSI Las Vegas)......... TV ...VEGAS
- Déjame vivir (Jarabe de Palo y Chambao).....VIVIR
- Ser o parecer (RBD)...............................PARECER
- Shame on you (Andrea Corr)...................SHAME
- Como la vida (Hanna)...........................LAVIDA

Coste por mensaje enviado al 7747 1,2€ + IVA. 2sms
Calidad MP3





# 5515

LO MEJOR PARA TU MÓVIL

¡SUSCRÍBETE!

## JUEGOS

Envía: ALTA JUEGOXB + código al 5515
Ejemplo: ALTA JUEGOXB SONIC



PANG2



EVIL

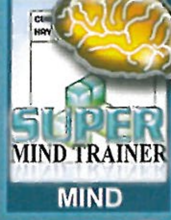


SOLID



SONIC

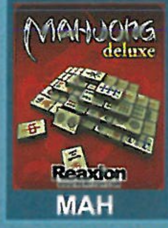

PUZZLE



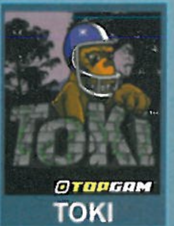
MIND



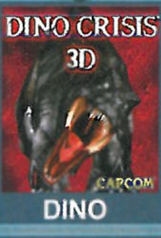
RULETA



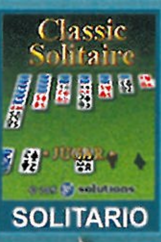
MAH



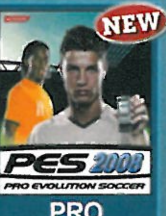
TOKI



DINO



SOLITARIO



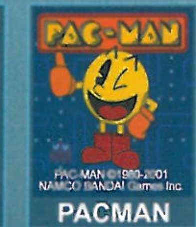
PRO



FIDO



PARTY



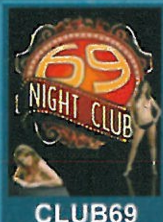
PACMAN



PIC



EXTREME



CLUB69



MILLONARIO



FINAL



STREET

## VIDEOS

Envía: ALTA VIDEOXB + código al 5515.
Ejemplo: ALTA VIDEOXB JULIANA


FABIANE

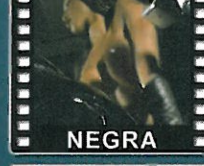

TATIANE


RENATA


CAMILLE2


JULIANA


CELIA


NEGRA


FERNANDA1

FERNANDA


RENATA2


VOYEUR2


VOYEUR6


GILMARA


CRIS


DANI




Los servicios al 5515 son de suscripción. Coste por mensaje recibido del 5515 0,3€ + IVA. Periodicidad: máximo 10 sms / semana. Para darte de baja envía BAJA seguido del servicio que quieres cancelar al 5515. Ejemplo: BAJA JUEGOXB. Los servicios de descarga no están disponibles para teléfonos imode. La conexión GPRS conlleva costes de navegación asociados al operador. Los contenidos mostrados sólo son aptos para mayores de 18 años. Consulta compatibilidad en el manual de tu terminal. Para los servicios multimedia o acceder al portal wap es necesario tener correctamente configurada y activa la conexión wap. Protección de datos: La información facilitada al solicitar contenido es de carácter voluntario y formará parte de un fichero de datos que se podrá utilizar para futuras acciones promocionales relacionadas con el servicio/contenido solicitado. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos debe comunicarlo llamando al Teléfono de atención al cliente: 902 93 06 69

**»Detalles**

En la calle
**YA A LA VENTA**

**Edita:** Ubi Soft
**Des.:** Arkane Studios
**Jugadores:** 1-16
**Online:** Sí
**A tu manera:** Elige a tu héroe

**MÁS** en **xbox.com**

# Dark Messiah of Might & Magic: Elements

## Una esperada aventura de acción y magia en primera persona

AUTOR: OXM Maeso



**Hace un año y medio que los usuarios de PC disfrutan de este juego de acción y rol en primera persona que tantas alabanzas ha recibido de crítica y aficionados. Y ahora, este título se reinventa con una versión exclusiva para Xbox 360. Prepara tus conjuros y afila tu daga, que hay que impedir que se cumpla la profecía del mesías oscuro.**

Con la coletilla de ***Elements***, llega la versión exclusiva de ***Dark Messiah*** para nuestra consola, un buen título para los amantes de las historias fantásticas y la estética de los juegos de rol con dragones y guerreros, pero que busquen la jugabilidad directa de un título de acción. La aventura, que cuenta con cuatro niveles completamente nuevos creados para esta versión, comienza con la elección de nuestro héroe, al que podemos elegir de entre las cuatro clases diferentes disponbiles: Arquero, Sacerdotisa, Mago o Guerrero. Aunque cada uno de ellos tiene sus propias características, la campaña a jugar con cada uno será idéntica. Nos encontramos en el mundo de Ashan, en la piel de Sareth, aprendiz del poderoso hechicero Phenrig, que nos enviará a una peligrosa aventura con el objetivo de detener una terrible profecía que parece estar a punto de cumplirse: el advenimiento del Mesías Oscuro y su reino de tinieblas. Y eso no va a ser fácil. Vamos, que es un marrón.

El juego es un título de acción en primera persona donde tendremos que demostrar nuestra pericia manejando diferentes armas (espadas, dagas, arcos, báculos, mazas...) y desplegando diferentes hechizos que iremos adquiriendo a lo largo de los diferentes niveles. Nuestro personaje irá acumulando experiencia a medida que elimine enemigos, desarrolle destrezas y complete objetivos (aquí su componente de rol). Con ambos gatillos repartiremos cera con el arma que tengamos entre manos en ese momento y nos cubriremos de los golpes enemigos, mientras que con la cruceta digital desplegaremos habilidades especiales. Este sistema de combate, que ha sido adaptado para ser usado con el pad de 360, nos ha resultado un tanto lento y monótono, además de complejo. Pulsando la tecla B tendremos acceso a un amplio y algo

## EN UN PISPÁS

| ¿Qué es? | Se parece a... | ¿Para quién? |
|---|---|---|
| Un juego de acción en primera persona con algo de rol. | Salvando las distancias, a *Oblivion* | Para los que gustan de la acción y las historias de magia |

## ¿Sabías que?

**SERIE CON SOLERA**

La serie *Might & Magic* nació en 1986, creada por la mítica compañía 3DO. Se la considera precursora de los videojuegos de rol junto con las series *Bard's Tale*, *Ultima* y *Wizardry*.

Cárgate de maná y despliga tus habilidades.



Intenta que los enemigos no te rodeen, o estás perdido.



El sistema de combate resulta algo frustrante.



Cuida de la salud de tus compañeros de aventura.

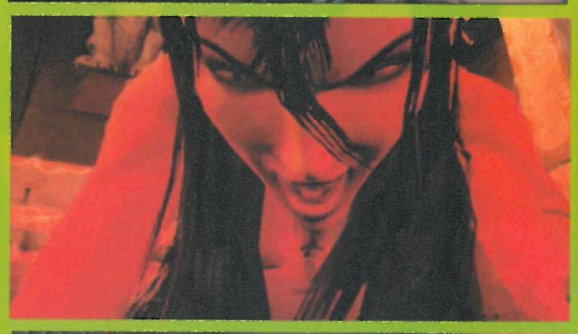
incómodo inventario, donde habrá que acudir cada pocos segundos para cambiar el arma principal, beber las preciadas pociones que restauran la salud y el nivel de 'maná' o para usar diferentes objetos especiales que hayamos encontrado, incluidos los hechizos u objetos con poderes de lo más variados. Un componente muy interesante de los combates es el nivel de adrenalina. Cuando este indicador, que aparece junto al nivel de salud y maná, se llena, podemos activarlo. La adrenalina ralentiza el tiempo de acción (parecido a un tiempo bala) y potencia nuestra brutalidad, por lo que mientras esté activo acabaremos con los zombies, orcos y demás de forma mucho más rápida y espectacular. Activar la adrenalina también afecta a las habilidades y hechizos, que tendrán un efecto más potente si los desplegamos justo en este instante.

Eliminando enemigos iremos recorriendo diferentes escenarios de forma escrupulosamente lineal, salvo por el descubrimiento de algunos lugares secretos, la recolección opcional de una serie de reliquias escondidas por los niveles o la realización de alguna misión secundaria menor. En nuestro camino sólo se cruzarán una serie de enemigos muy parecidos entre sí -aunque irán ganando en complejidad- y algunos sencillos puzzles (buscar llaves para abrir puertas ocupará la mitad de nuestro tiempo de juego). Una vez que le pillas la medida a un enemigo sólo tendrás que mantenerlo a raya unas doscientas veces hasta que pases de nivel y aparezca algún enemigo nuevo, un orco o un nigromante (o doscientos más). Lo

## LOS SUEÑOS DE SARETH

La aventura de ***Dark Messiah*** se cuenta en primera persona, como los buenos libros del género fantástico, y su argumento se ilustra con una serie de atractivas secuencias cinemáticas. En ellas veremos los sueños premonitorios del protagonista, que nos darán pistas de lo que puede ocurrir en el juego. Estas secuencias están bastante trabajadas, y se nota la mano del motor Source que mueve el juego. En ellas comprenderás quiénes son tus amigos y quiénes tus enemigos en esta apasionante aventura. Se trata de una buena manera de enlazar los doce capíturlos de los que consta el juego. ¡A disfrutarlo!





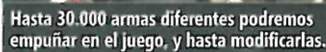


bueno es que, avanzada la aventura, a tu compañía se unirán una serie de compañeros que te echarán un cable en el combate, pero a los que estarás obligado a proteger para que no mueran o tu misión habrá fracasado.
En el apartado técnico todo pinta bastante bien (el juego utiliza el motor Source de Half-life 2), aunque con el aspecto que el juego tenía hace más de año y medio. El equipo encargado de adaptarlo ha realizado mejoras pero los escenarios y personajes no van a sorprenderte demasiado, ya que tal vez se hayan quedado algo viejos. Además, nos hemos encontrado con absurdos episodios donde nuestro personaje se atascaba entre un armario caído y una caja, y nos ha costado unos minutos poder salir. Los movimientos no son demasiado fluidos y atravesar una estancia llena de objetos puede ser más difícil que enfrentarse a un monstruo gigante, lo cual puede llegar a desesperar a algunos jugadores clásicos.
Afortunadamente, las opciones multijugador del título han llegado también a esta versión, aunque se ha reducido el número de jugadores, de los 32 posibles de PC a los 10 que pueden enfrentarse en Xbox Live. Aquí puedes alistarte o a las fuerzas humanas o a las de los No-muertos y organizar combates terribles utilizando toda clase de armas, incluidos todos los hechizos del juego.
Hay que destacar que todos los mapas con los que cuenta el título han sido creados exclusivamente para la versión de Xbox 360. Se incluyen todos los modos típicos de PC (Duelo a Muerte por Equipos, Capturar la Bandera, Coliseo y Cruzada) y el nuevo modo Blizt, un duelo por equipos sin la posibilidad de resucitar.
Para terminar, otro elemento que merece destacar es la fantástica BSO que acompaña al título y su doblaje al castellano, algo que siempre se agradece.









Hasta 30.000 armas diferentes podremos empuñar en el juego, y hasta modificarlas.



**XBOX LIVE**

La versión de 360 incluye un nuevo modo de juego multijugador y todas las opciones de PC.

"Los modos online, aunque poseen mapas exclusivos, permiten sólo 10 jugadores, frente a los 32 de PC".

### XBOX 360 VEREDICTO



- Largo y con niveles exclusivos
- Atractivos modos online
- Doblado al castellano
- Extraño sistema de combate
- Apartado técnico muy justo

**PUNTUACIÓN**

**Golpea orcos y lanza hechizos sin parar**



**7,2**

# ¡SUSCRIBETE AHORA!

SUSCRIBETE A LA REVISTA OFICIAL
XBOX 360 Y DISFRUTA DE UN
**DESCUENTO DEL 30%**

12 REVISTAS
+ 12 DEMOS JUGABLES
Por sólo **58 €**




**LLAMA AL**
**902 99 81 99**
Lunes a viernes de 8 a 20h.

Promoción válida sólo para nuevas suscripciones. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.



Precio
500MP

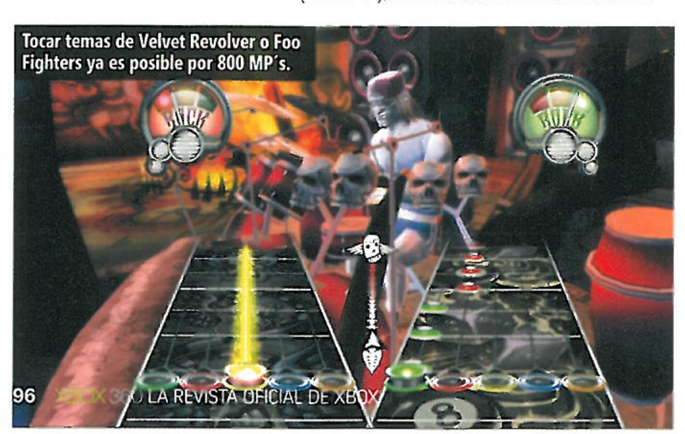
# Guitar Hero III

## Packs de Foo Fighters, Velvet Revolver y Boss Battle

**Al fin, algunos packs de *Guitar Hero III* realmente excitantes. No son sólo dos grandes bandas que añadir a la lista, sino que, por primera vez, las tres canciones de cada pack son realmente divertidas.**

El primero de ellos, *Foo Fighters pack* (500 MP), recorre varios álbumes de la banda de Seattle. Incluye 'The Pretender', del álbum Echoes Silence Patiente & Grace; 'All My Life', del álbum One by One, y 'This is a Call', del disco Foo Fighters. El pack de Velvet Revolver (otros 500 MP del ala) recoge un trío de canciones memorables: 'She Build Quick Machines' y 'Messages', del álbum Libertad, y 'Slither', del álbum de 2004 Contraband. Un punto a favor es la dificultad de algunas de estas canciones. Por ejemplo, 'The Pretender' es una canción extremadamente complicada, así que los expertos ya tienen dónde poner sus dedazos.

La última descarga del mes es el pack Boss Battle, gratuita, que permite jugar las batallas de jefes entre Tom Morello, Slash y Charlie Daniels en el juego rápido y en multijugador. Aún es un misterio por qué no se podía habilitar esta opción desde el inicio. ¡A descargar!


Tocar temas de Velvet Revolver o Foo Fighters ya es posible por 800 MP's.



XBOX 360 VEREDICTO

**PUNTUACIÓN**
**Grandes canciones... pero sin rebajas**
**7**




# Tiger Woods PGA Tour 08 Turnberry Golf Resort

## ¿EA? ¿Gratis? Algo no concuerda

Descarga gratis y EA. No habrás oído muchas veces juntos estos dos términos. El creador de juegos de deporte con entregas anuales se ha ganado nuestro cariño con este pack, con el campo Turnberry para *Tiger 08*.

Con un peso de 215 megas se va a hacer un hueco considerable en tu disco duro, pero es que se trata del campo completo. Los propietarios del *Tiger 07* experimentarán un ligero 'déjà vu', pero todo tiene su explicación, ya que era uno de los campos que venían por defecto en la edición anterior. Y más, porque no se ha tocado demasiado el aspecto del campo en este pack. Eso explica por qué las texturas no son tan detalladas como en el resto de campos del 08. Es gratis, así que no se pueden poner muchos peros.

Si no has jugado a la entrega del año pasado, ya sí que no tienes excusa para llamar al caddy y acudir presto al green a darle a la bola.



**XBOX 360 VEREDICTO**
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

**PUNTUACIÓN**
**Un campo divertido pero de nuevo, nada.**
**7**

# Pinball FX Buccaneer Table

## Pulsa el botón Arrr para apuntarte bola extra

Dado que Pinball FX tiene valor de juego casi infinito, la nueva Mesa de los Bucaneros te trae infinita alegría o profunda tristeza, según el tiempo libre de que dispongas.

La nueva mesa con temática pirata es adictiva por sus frenéticas partidas. Hay además un logro de 10 puntos por completar el modo frenético, un nuevo estilo sorprendente y adictivo. Descarga gratis y ocupa sólo 30 Mb.





**XBOX 360 VEREDICTO**
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

**PUNTUACIÓN**
**Confirmar descarga. Ya. ¿A qué esperas?**
**8**







# Top 4 Xbox Live

**Descargas...**



### 1 Shivering Isles

**REQUIERE:** ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
**PRECIO:** 2400MP **NOTA:** 9/10
El más grande y mejor añadido a un juego. Da entre 8 y 30 horas extra.



### 2 Lost Planet Map Packs 1-3

**REQUIERE:** LOST PLANET
**PRECIO:** GRATIS **NOTA:** 9/10
Añade toneladas de jugabilidad online a un juego que aún es muy popular.



### 3 Crackdown Getting Busy Bonus Pack

**REQUIERE:** CRACKDOWN
**PRECIO:** 800MP **NOTA:** 9/10
*Crackdown* es aún mejor con este montón de nuevas armas y vehículos.



### 4 Gears of War Hidden Fronts

**REQUIERES:** GEARS OF WAR
**PRECIO:** GRATIS **NOTA:** 9/10
Mapas bien diseñados y, lo mejor de todo, completamente gratis.

# Laboratorio OXM
# Logros estúpidos

## Te presentamos los logros que puedes conseguir sin mover ni un dedo...



¡FALLA Y GANA!

### GUITAR HERO III
**CASI LO TIENES** 5 PUNTOS

Tu familia nunca te prepararía una fiesta de celebración por suspender los exámenes. Jamás conseguirás el trabajo perfecto tras una entrevista horrorosa. El examinador no te dará el carné después de adelantar por la derecha a 140 en una autovía. Si así es la vida real, ¡por las uñas de Jimi Hendrix!, ¿por qué narices te dan puntos cuando has fallado una canción en Guitar Hero III?



¡MATA RATAS!

### F.E.A.R.
**LA CREDENCIAL VERMIN** 0 PUNTOS

Tu escuadra completa ha sido borrada del mapa, una niña psicótica con poderes mentales aparece cuando menos te lo esperas y de repente te das cuenta de que formas parte de un experimento. ¡Pero no pasa nada, puedes ponerte a pegarle tiros a las ratas en la base! No es un mérito en sí mismo, sino un logro secreto. Vamos, que los que no hayan jugado a F.E.A.R. podrán ver en tu tarjeta de jugador el logro y podrás presumir.

!A CUCHILLO!

### BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
**COMANDO ONLINE** 20 PUNTOS

En los primeros días de *Battlefield 2* se arruinaron cientos de apasionantes partidas, con la bandera a punto de ser capturada, cuando esos niñatos atacaban tanques con el cuchillo en ristre, táctica infalible como todo el mundo sabe, que provoca que el conductor abandone el blindado y te preste su cuello para que consigas tu primera víctima, pasada a cuchillo, y el estúpido logro de Comando Online.

## AVATAR: LA LEYENDA DE AANG

**UNO AL COMBATE** 300 PUNTOS

*Avatar: La Leyenda de Aang* es el videojuego de THQ basado en el anime, el único juego que también funciona como institución de caridad. Tan pronto como tengas cinco minutos, un botón B listo para ser aporreado y una absoluta falta de dignidad, puedes ratear 1.000 puntos con el tutorial de *Avatar*, culminado con el logro 'Uno al combate'. Hoy en día es más difícil cambiar el canal de la televisión con el mando a distancia que sacar puntos en los primeros niveles de *Avatar*. No ha salido en España, pero puedes comprarlo por internet.



¡PULSA B, A SACO!

## BULLETWITCH

**MODO DIFICULTAD INFERNAL** 1 PUNTO

Has atravesado tres durísimos caminos, has derrotado a seis demoníacos enemigos finales, has aplazado las llamadas de tus colegas, que te invitaban como locos a pegar unos tiros en el *Call of Duty 4*, incluso has dejado en un rincón, con su plastiquito y todo, esa joya de *Mass Effect*. Pero lo has conseguido. Has completado ***Bulletwitch*** en la dificultad más alta. Eres un campeón, pero, ¿cuál es la recompensa? Un punto. ¡UN j***** PUNTO!

¡ACABA EL MODO CHUNGO!





'PULSA START'

## LOS SIMPSONS; EL JUEGO

**PULSA EL BOTÓN START** 20 PUNTOS

No sabemos si es realmente estúpido o la contribución posmoderna de EA a la herencia de logros fáciles, la cual entrará en la historia con mayúsculas. Comienza el juego y ya tendrás 20 puntos en la saca, sin haber hecho absolutamente nada. Claro que para bobos los que reaccionan en los foros anunciando un programa de logros caritativos por parte de EA. Habrá que esperar y comprobar si ocurre lo mismo a partir de ahora con todos los títulos de Electronic Arts. Esto se podría considerar hasta competencia desleal.

## SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

**EL HOMBRE APAGA-LUCES** 20 PUNTOS

La imagen pública de Sam Fisher, con ese cráneo rapado escurriéndose por las sombras para no ser detectado, arruinada por culpa de este logro que consiste en apagar 20 luces. ¡Es un maldito hippie! Un ahorra-energía, un amante de la naturaleza que ahorra contaminación lumínica, en el vano objetivo de salvar el planeta de nuestros despilfarros. En la próxima entrega se alimentará con productos cultivados por él mismo. Ahorra energía. Paz y buen rollito.

¡TODOS CON AL GORE!



## MADDEN NFL 06

**ENTRA EN EL LIBRO DE HISTORIA** 10 PUNTOS

Te puedes imaginar recibiendo una patada en tu propia zona, iniciando un slalom vertiginoso como una gacela. Atrás queda uno, dos rivales, quiebros de cintura, cambios de ritmo. El touchdown más espectacular, rápido y largo en la historia de la NFL, los comentaristas de la televisión gritan, lloran y se abrazan por la suerte de presenciar algo histórico. Ah, ¿que no es eso? Pues no. Lo que los chicos de EA consideran como logro 'entra en el libro de historia' es literalmente eso: estar en el menú principal y entrar en el libro de historia. Clic. 10 puntos a la buchaca. ¡Qué cachondos estos de EA!

PULSA ACEPTAR

## EL MÁS ABSURDO

**¡1.000 PUNTOS!**

Después de jugar a *Avatar* durante cinco minutos, ya hemos desbloqueado todos los logros del juego... y sin salir del tutorial. ¿Hay alguna otra motivación para seguir jugando? Ninguna. Déjaselo a los colegas para que también cosechen puntos.



# Virtua Fighter 5

## ¿Siempre te tumban en el Live? Descubre cómo patear traseros

### 1) PIEDRA, PAPEL, TIJERA

La esencia de *VF5* es tan vieja como el 'Piedra, papel, tijera'. Por ejemplo, los ataques producen golpes que puntúan, pero evitan que te cubras en condiciones, salvo que el ataque sea circular (la patada rasa de Lau, K+G). Mientras los ataques altos pueden ser esquivados, los medios cazan al rival que intenta agacharse y los bajos golpean a quien esté de pie. Lo ideal es una combinación de ataques medios, lo que provocará que los rivales estén siempre preguntándose cuál será tu siguiente movimiento y cómo pararlo.




Golpea al oponente contra los muros.

### 2) ATAQUES DEFINITIVOS

Como regla general de lucha, no utilices los ataques definitivos, salvo causa de fuerza mayor. Si no te puedes frenar, al menos deberías estar atento y sólo utilizarlos de forma clara y consistente. Si te bloquean, vas a quedar en desventaja seria. Por ejemplo, puedes saltar sobre un ataque bajo definitivo, con ciertos movimientos en el momento adecuado (arriba +K+G con Sara), o bloquear para un dar un golpe bajo garantizado (abajo+P+K+G con Jeffry).

### 3) EL CONTRAGOLPE

Escapar de los golpes se consigue presionando P+G con la dirección del golpe del que estás tratando de huir, así que para escapar de un ataque frontal semicircular sólo presiona P+G. Dado que es bastante difícil de ejecutar, la mayoría de jugadores tratan de atacar en situaciones en las que parece que no se les puede derribar. Aquí es donde puedes tomar ventaja con los contraataques.



Recuerda la evasión si estás bajo presión.

**JUEGO**

XBOX 360

**NOTA: 9,3. Nº12**

Cuando golpeas el ataque de alguien con uno propio, verás un flash amarillo que significa contragolpe. Los contragolpes te permiten crear combos que antes no podías emplear. En los entrenamientos, prueba a hacer un contragolpe con Sarah y presiona K y después P. Verás cómo levanta al oponente en el aire cuando



## RANKINGS DE PERSONAJES

La lista de niveles de los personajes de *VF5* ha sido elaborada en Japón, y eso se nota en las preferencias por unos y otros. Así, te resultará mucho más difícil batir a Kage si eres Lion, pero eso no quiere decir que sea una causa perdida.

**S+** Lei Fei, Kage, Vanessa, Eileen
**A** Lau, Shun, Pai, Wolf, Brad, Akira
**B** Goh, Aoi, Jeff, Jacky, Blaze
**C** Lion, Sarah

WINNER

¡Felicidades! Esta es la pantalla que quieres ver.

"La herramienta de los maestros es la evasión"


Cuidado con los golpes altos, son muy peligrosos...

normalmente no puede hacerlo.

### 4) RECUPERACIÓN

Si presionas P+K+G en el momento exacto que tocas el suelo, te levantas de inmediato. Presiona arriba o abajo al mismo tiempo para retroceder un paso atrás. Esto se conoce como recuperación instantánea y te coloca en una buena posición para preparar ataques bajos extra.

### 5) GANA ALGO DE PESO

Los combos dependen de varios factores, como la distancia, la posición de los pies y si desarrollas el contragolpe o no. También deberías tener en cuenta el peso de tu personaje. Los combos que funcionan con Eileen o El Blaze no son válidos para Wolf y Jeffry (los pesos pesados), por ejemplo, porque no tienen la misma agilidad. De nuevo, ve al Dojo en el menú principal y mira qué combo funciona y cuál es imposible de realizar

### 6) ATAQUES EN SALTO

Un error de colegial en la mayoría de nuevos jugadores de *VF5* es buscar siempre un ataque en salto (arriba y golpe) buscando un K.O. Mantente alejado del vicio. Los jugadores expertos utilizan la recuperación instantánea o ruedan a un lado, lo que te deja al descubierto mientras te recuperas de la patada perdida.

### 7) EVADE

La herramienta más importante para los maestros de *VF5* es la evasión. Si presionas arriba o abajo justo antes de que te golpeen, evades el movimiento. Escucharás un sonido de arrastre si se ejecuta correctamente y te dejará al lado del oponente, dejándole expuesto.

## COMBOS

(P) puñetazo; (K) patada; (G) guardia

**AKIRA** Presiona atrás, adelante +P+G, lanzarás dos puñetazos en el aire. Entonces presiona atrás, abajo o adelante +P, después atrás, adelante +P.

**AOI** Lánzala adelante, adelante +K para retrasar al oponente, entonces presiona abajo +K, P, P. Funciona con todos.

**BRAD** Lánzalo adelante +K con la rodilla elevada, entonces presiona delante de nuevo para el balanceo. Si es un contragolpe de rodilla, presiona K de nuevo, atrás, adelante + K + G.

**EILEEN** Presiona adelante +P +K, después P, después un cuarto de círculo atrás + P. Mantenla hacia adelante, presiona P dos veces, y finalmente adelante + P. Funciona, sea cual sea la entidad del rival.

**EL BLAZE** Cuando impactes este golpe con adelante o abajo + P + K + G, presiona atrás + G para sorprenderlos. Después atrás, adelante + P + K seguido de abajo + P + K + G.

**GOH** Después de conectar un atrás + P + K, repite con P. Presiona atrás, adelante + P + K, después P, después adelante y P.

**JACKY** Tras el golpe de nudillos de Jacky (P + K y después P), puedes poner en marcha su salto mortal (atrás o arriba + K + G).

**JEFFRY** Presiona abajo o adelante + P, P seguido de arriba con un salto abajo + P. Después de eso, presiona abajo + K y P para un combo de salto letal y la mar de atlético. Ni Gervi Deferr.

**KAGE** Presiona adelante + K y si es un contragolpe (fíjate en el flash amarillo) presiona abajo + P + K y K.

**LAU** Cuando tu clásico golpe adelante + P + K está ya muy visto, sigue con arriba más otro arriba + P + K, presiona abajo o adelante, abajo o adelante, abajo, abajo o adelante, P, P + K, y acaba con P, atrás + P y P.

**LEI-FEI** El mono tiene un amplio repertorio de combos, pero uno sencillo es arriba o adelante + K + G para empezar, después abajo + K para flotar un poquito más arriba, y acabas con un espectacular abajo + P + K y P.

**LION** Un combo simple sería presionar P + K, mantener adelante y entonces presiona P, y teclea P, P, abajo + P + K. Prueba a subir el rango de daño del golpe acabando con arriba + P + K.

**PAI** Cuando estés levantándote, presión adelante + P. Si ella pone hacia arriba las palmas entonces es que estás ejecutando un contragolpe, así que puedes continuar con arriba con P, seguido por un rápido P, P, K, K para ejecutar el combo.

**SARAH** Presiona abajo o adelante, abajo o adelante + K para lanzar al oponente. Haz ahora su movimiento de K, P, seguido de adelante + P y después K.

**SHUN-DI** Cuando tengas al fin seis bebidas (cada una se consiguen presionado P + K + G), haz un giro de cuarto de círculo adelante + P, cuarto de círculo adelante + P, seguido de abajo o atrás + K.

**VANESSA** Presiona arriba + K y abajo o adelante + K.

**WOLF** Atrás, adelante + P + K, entonces mantén presionado adelante y P, mantén adelante y presiona P de nuevo, entonces repite tres veces P, P, P. Este combo no funciona en pesos pesados.

# En tu disco

Lo confesamos, nos gustan los deportes...






AUTOR: OXM Xcast

***El mes pasado quedamos un poco saturados de tanto tiro a diestro y siniestro. Tal es así que, tras una buena sesión de juego, nos tiramos en el sofá de casa a ver deporte durante horas. Fue algo balsámico y reparador... Así que con nuestra habitual rapidez mental, un par de semanas después decidimos que los lectores de nuestra revista también merecían también una "cura" de tanto 'pañum-pañum'. Por eso, este mes nuestro disco de demos viene de lo más variadito. Tiene de todo, menos disparos. Cuando el DVD empiece a girar podréis elegir entre echar unas Carreras con PGR 4 y MX vs ATV Unleashed; deportes de esos que tonifican, con FIFA 08, PES 2008 y NBA 2K8; puñetazos, patadas y hasta mordiscos barriobajeros, con Spiderman Amigo o Enemigo y Fatal Fury Special, e incluso podremos alimentar nuestra castigada materia gris con el fresquísimo Tetris Splash.***

## 1 PGR4

**¿Qué es?**

*Project Gotham Racing 4*, probablemente el mejor arcade de carreras de las pasadas Navidades. Para los rezagados, aquí os ofrecemos una completa demo, con la que pasar un buen rato hasta perfeccionar la técnica del derrape. Con Nürburgring a la cabeza, como caballero de brillante armadura (protagonista de nuestro reto de este mes), y cinco pruebas en Macao haciendo de fieles escuderos, la diversión está servida. Modifica el clima a tu antojo y atrévete a dar un paseo en el circuito alemán con un manto de nieve cubriendo cada curva. Un verdadero desafío. El resto de pruebas son una carrera, un 1 contra 1, eliminador, la imprescindible carrera de conos y una carrera de puntos de control.

**Controles**

Dirección · Cámara · Música · Freno de mano · Sin uso · Marcha abajo · Marcha arriba · LT Freno · RT Acelerador · LB Cámara · RB Sin uso



**TRUCO** Perfecciona tu técnica de derrape con cada vehículo para conseguir el máximo de kudos en cada carrera.



**TRUCO** Usa los superpoderes de tus personajes e intenta combinarlos cuando juegues con un segundo jugador.

## 2 Spider-Man: Amigo o Enemigo

**¿Qué es?**

Un juego de porrazos para niños al más puro estilo *Lego Star Wars*, pero sin piezas de construcción. Juega un nivel completo, incluida una lucha contra el maligno Dr.Octopus, mientras combinas las habilidades de tus personajes. Puedes jugar con un amigo (con el Duende Verde o Venom).

**Controles**

Mover · Mirar · Selecciona gema · Salto · Agarrar · Puñetazo · Cambiar personaje · LT Fuego · RT Fuego · LB Correr / Golpear · RB Girarse

### XBOX 360 RETOS

**Nürburgring, clima nevado... ¿Quién hace más kudos?**

Este mes os dejamos el camino libre para que hagáis vuestras mejores puntuaciones. El reto es completar una vuelta a Nürburgring, con clima nevado, en el menor tiempo posible y con el máximo de kudos por estilo. Enviad una foto de vuestros records a *xbox360@recoletos.es*. El mejor puede llevarse un buen regalo.

# "¿Qué mayor satisfacción puede haber que humillar a OXM Xcast en nuestro reto del DVD de cada mes?"



**TRUCO**
Cada tiro depende de muchas variantes. Intenta tirar sólo cuando tengas buena posición.



## 3 FIFA 08

**¿Qué es?**
Fútbol con todas las de la ley. Elige un equipo entre el Barcelona, Manchester, Inter, Bayern de Munich, América y Red Bulls y lánzate al campo hasta perforar la red del rival. Tienes cuatro minutos y toda una primera parte para desfogarte. Además, puedes jugar con y contra tus colegas.

**Controles**
Moverse · Tiros · Tácticas · Pase / presión · Tiro / Entrada · Centro / Ayuda defensa · Pase al hueco · LT Pedir desmarque · RT Sprint · LB Cambiar jugador · RB Toque fino



**TRUCO**
Pulsando el turbo y moviendo el stick izquierdo tienes acceso a decenas de fintas en ataque, utilízalas.

## 4 NBA 2K8

**¿Qué es?**
Ba-lon-ces-to: esa es la propuesta de Visual Concepts para este año. Difícil de dominar, pero satisfactorio como ningún otro cuando aprendemos a hacer las cosas bien. Elige uno de los dos finalistas del año pasado, Cleveland Cavaliers o San Antonio Spurs y decide quién debe ser el campeón este año.

**Controles**
Moverse · Tiros · Tácticas · Pase · Aclarado · Tiro · Salto · LT Juego de espaldas · RT Sprint · LB Control sin balón · RB Iconos de pase



**TRUCO**
Echa un vistazo a la lista de control en el menú de opciones para conocer todos los movimientos de PES 2008.

## 5 Pro Evolution Soccer 2008

**¿Qué es?**
El otro juego de fútbol también tiene demo. Y vaya demo: una verdadera gozada, en la que pueden participar hasta cuatro amigos simultáneamente. Elige entre las selecciones disponibles (nosotros te recomendamos España) y prepara tu estrategia antes de salir al campo, ya que después no podrás.

**Controles**
Moverse · regates · No se usa · Pase · Centro · Tiro · Pase al hueco · LT Cambio · RT Sprint · LB Sin uso · RB Toque de calidad



**TRUCO**
En Opencross y Waypoint no tenemos porqué seguir la carretera, siempre hay un camino más corto.

## 6 MX vs. ATV: Untamed

**¿Qué es?**
Carreras todoterreno con máxima libertad. Cuatro modos de juego con tres vehículos diferentes. En Supercross y Freestyle estaremos a lomos de una moto, en Opencross nos desfogaremos conduciendo un buggy, y en Waypoint controlaremos un quad (ATV para los yanquis).

**Controles**
Dirección · Vista · Sin uso · Derrape · Acrobacia 2 · Sin uso · Acrobacia 1 · LT Freno · RT Gas · LB Clutch · RB Modificador

# Contenidos

## Demos
Juega con estas demos sin esperar ni descargas...



## HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses



## Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.



## Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.




# 7 Crash Lucha de Titanes

**¿Qué es?**

La que un día fuera la mascota de Sony vuelve a sus orígenes con una aventura plataformil a la vieja usanza, pero donde la verdadera gracia está en controlar a los enemigos a nuestro antojo, como si fueramos una novia celosa con su chico sin personalidad. Además, se trata de la primera incursión del personaje en la última consola de Microsoft.

Encontrarás una demostración de dos niveles, en la que secuestrar a los malos es el 'modus operandi' de Crash. Haciendo esto no sólo podremos usar sus habilidades, sino que además tendremos más energía extra que tomando siete Red Bulls. Si te parece fácil, te retamos a que encuentres el nivel de bonificación secreto escondido en la primera mitad de la fase. Y si quieres rizar el rizo, busca los tres robots espía escondidos a lo largo y ancho de la demo. Je, je, je... ¿Te pensabas que esta demo no tenía miga, eh?

**Controles**

Moverse Cámara Sin uso
Saltar Sin uso Ataque Especial
Sin uso Escapar Sin uso Sin uso






# 8 Tetris Splash

**¿Qué es?**

El puzzle por excelencia y verdadero tragamonedas de la década de los 90, el videojuego al que puede viciarse varias horas las personas humanas de más variado espectro. Por si no habíamos tenido suficiente con las dos millones de adaptaciones a cualquier plataforma, Tetris llega ahora con esta acuática versión, cuya gran novedad es un modo online y la posibilidad de convertir nuestra consola en un acuario virtual. Pruébalo y completa todas las líneas que puedas. No te vamos a explicar cómo se juega.

**Controles**

Mover ficha Sin uso Mover ficha
Girar izquierda Girar derecho Sin uso
Sin uso Bloquea Bloquea

# 9 Fatal Fury Special

**¿Qué es?**

Uno de los grandes clásicos de SNK disponibles en Xbox Live Arcade. Elige entre Terry Bogard o Mai Shiranui y enfréntate a Duck King o juega con un amigo y que cada uno elija un personaje. Las artes marciales nunca fueron tan fatales, como lo son en manos de los hermanos Bogard (y eso que Humphrey no cuenta...)
Un juego de lucha bidimensional de toda la vida, gratis y para disfrutar con amigos.

**Controles**

Mover Sin uso Mover Patada baja
Patada fuerte Puño bajo Puño alto
Patada floja + puño fuerte Patada fuerte+ puño flojo Moverse entre líneas Golpe

## Xcast raja...





### ¿XBOX LIVE VA MAL?

En las últimas semanas cada jugador que ha conectado a Xbox Live ha podido observar cómo la conexión a su red de juego favorita no ha funcionado como se esperaba. Los miembros de la redacción nos unimos a la protesta, pero entendemos los problemas técnicos que puede suponer. Y es que la campaña navideña ha sido todo un éxito en gran parte del mundo (no en España, donde se sigue llamando Pley a cualquier cosa que reproduzca videojuegos) y se han sumado muchos, quizá demasiados, usuarios a Xbox Live. Tantos, que han empezado a colapsar los servidores. Para nosotros los jugadores es una verdadera pu... mala pasada, porque con el tiempo libre se multiplican las horas de juego. Al menos, han tenido la decencia de intentar compensarnos con un juego arcade gratis, que puede ser uno de los pufos arcade que sacan de vez en cuando o un juego cañero de los que se avecinan (léase Ikaruga, Pirates Vs Ninjas o Poker Smash). Que vendrían a valer 800 puntos, unos 9 euros. Mucho más de lo que valen los 15 días que no ha ido bien el Live. Pero la herida queda abierta y mucha gente está más cabreada que el casero del fugitivo, prometiendo no volver a pagar un solo mes más en el servicio online de MS... Las pataletas nunca fueron buenas. Renunciar a Xbox Live por una cosa así es algo extremo. A todo esto: a nosotros nos va bien casi siempre, por lo que para tanto no será. Nuestro consejo: jugad a nuestro disco de demos o a los juegos de un jugador que os han traído los reyes. Endulzará la espera.




Jump in.

XBOX 360 LIVE





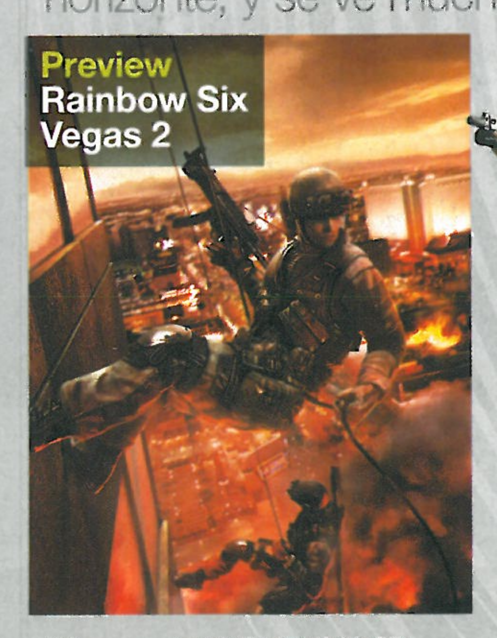

# Próximo número

Uno de los títulos más espectaculares ya asoma en el horizonte, y se ve mucha sangre...

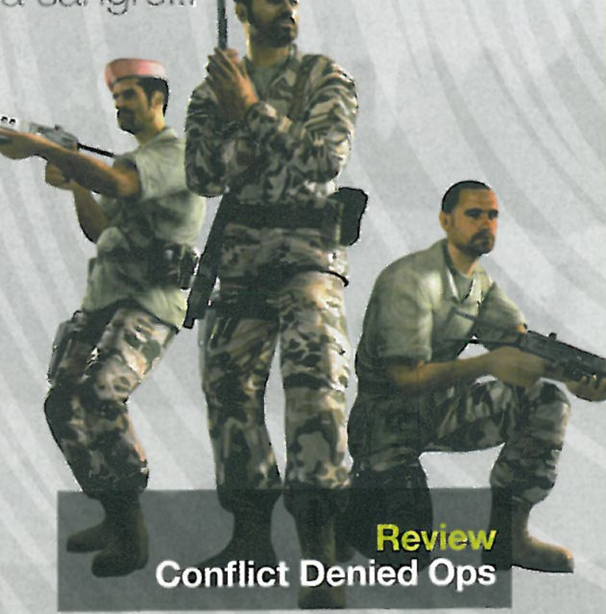
## ¡Gran Preview!

### Ninja Gaiden II

¡Nos vamos a Tokio a verlo!



**Preview**
**Rainbow Six Vegas 2**



**Review**
**Conflict Denied Ops**



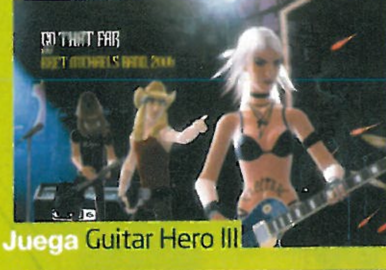




# En tu DVD

**El próximo DVD huele a pólvora**

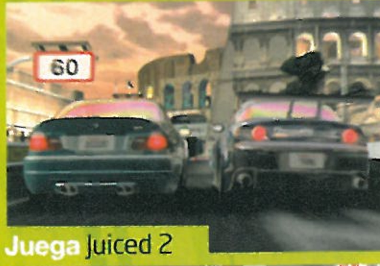
Parece que en marzo vamos a celebrar el festival del gatillo fácil. Diez demos para jugar al instante...

**Juega** Guitar Hero III

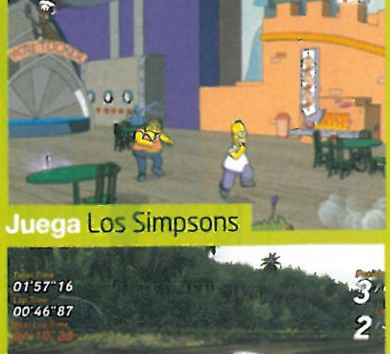



**Juega** MOH Airborne

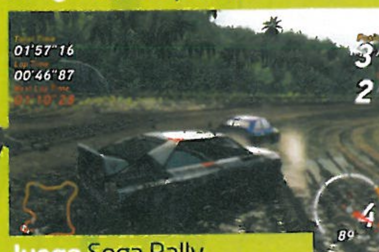




**Juega** Juiced 2

**Juega** Los Simpsons





**Juega** Sega Rally

## ¡Y más!

**Demos:** Blazing Angels II, NBA Live 08, Track and Field y Exit
**Descargas:** Temas e imágenes de jugador exclusivos




*Crea equipos para dominar Paradise City. Consigue las llaves de los coches más exclusivos, pulveriza los mejores tiempos y controla cada centímetro de esta gran ciudad.*

## *ÚNETE Y CONQUISTA*

*"Tienes que probarlo, es increíble lo que puedes hacer en las calles de Paradise City"* GOLD AWARD PlayStation

*Demo disponible **

BEST OF E3 WINNER · E3'07 EDITORS' CHOICE WINNER · ENHANCED WITH PLAYSTATION Eye · Criterion GAMES · EA

*www.burnout.es*















